3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。



















参与方式。只要在2008年7月22日前(以邮戳时间为准)将本辑《掌机王SP》所附带的调 查表寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020),您将有机会获得 以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第93辑上公布、敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com

重真数码组乐综合网站



龙滑电玩

EZflash EZflosh小姐



暴角电子有限公司

GBalpha

GHelpha (中国) 有景公司

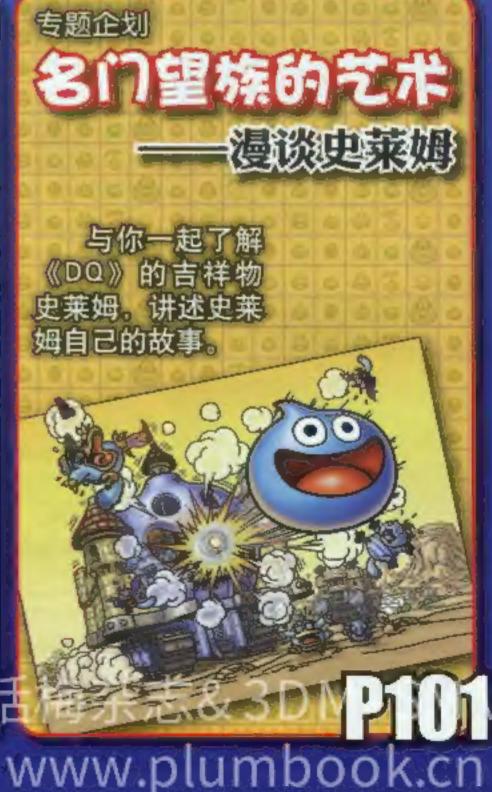


本次活动的最终解释权组《维机王SP》所有 WWW.DIUMDOOK.CN

企業是









本議责编』马俊 美术总监:吴松 封面画师。变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏 注意自我保护,谨防受骗上当。 适度游戏益脑、沉迷游戏伤身 合理安排时间,享受健康生活

掌机情报站

004 掌机情报站

008 掌机销量榜

010 Lancer 专栏

011 Darkbaby专栏

星 計 實 숲 程

012 掌机黄金眼

014 戏剧迷宫 釋大战 绿因有你

前线狙击

016 梦幻之星 携带版

018 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑 028 不可思议的迷宫 风来之

020 传说的斯塔菲 对决! 达尔海贼团

022 阿瓦隆代码

024 女神侧身像 负罪之人

028 盗贼皇女

西林DS2 沙漠的魔城

004

012

016

036

040

044

030 级野仙踪

032 口袋妖怪 白金

新作拼盘

036 噬瑰狮 美杜莎的阴谋

037 猜谜魔法学园DS

037 卡奇宾大挑战DS

038 新世纪福音战士 峻波青成计划DS With 明日香补完计划

038 放学后神秘俱乐部 28廊门

039 侍道 携帯版

039 磁烂机器人浪漫大冒险 步行机车对战锦标赛

特快专道

040 91号医师 携帯版

042 丧尸式 英语力苏生术 死亡英语

政略遗址

044 鬼魂力量 创世

052 秘密特工叮当

061 超级机器人大战A 携带版

专题企划

101 名门望族的艺术——漫谈史莱姆

玩转PSP

115 即时存档开创新纪元——新版FreeCheat使用指南

玩發NDS

118 NDS软件学院

101

110

118

须知

1.文灵自负-投稿人步乘把有具所投稿件的完全著作权(裁权),对于最易他们人要作权及其他任何权利的内容。(家机王SP) 不予承担任何责任。

2. 短家授权——《摹机王SP》吴用并支付魏勋的属件,作者授权是仅授权《掌机王SP》以任何形式使用,编辑,修改此稿件。《季

机王SP)不必另行征得作者同語和另行支作略語。

3.凡向(常机王SP)较褐的精件。在反互暗内(以恶性方式换离影。反应地为in日,起他们问以的藏为性。以Leamil或其他网络方式 设模的,反应期为30日,最始时间以《享和王SP》收到两件的方言为准。)作者不料词应其他刊的或家体以任何方式一种多投,知 果造成(常机王SP)或者他刊物、媒体的接失。由投稿人承担一方言就是任

4.投稿地址。兰州市部政观东境1号这程(参机王)读者服务部(収) 部編。750020。EMali投稿部箱。pgkingla?65.het。

www.piumbook.cn

122 烧录卡新闻站		
123 迟来的新品烧录卡——MARS烧录	卡評測	
市场动态		126
126 掌机市场扫描		
128 硬件短消息		
游戏万花筒		132
132 游戏万花筒		
136 游戏美图秀		
专区地带		138
138 米饼教室	142 洛克人世界	
140 MM甜品屋	144 轻松日语教室	
研究中心		146
148 BLEACH 灵魂升温5		
準门人		161
161 《掌机王SP》第89辑中奖名单	172 小编寄语	
182 掌门人	174 小编博客	
168 Levelup远友互动专栏	176 交流空间	
169 热点大家谈	178 天下聚会	
170 FAQ电台		
掌机王自由谈		180
	DG传说》和《机战OG2》	》的关联性
183 玩家点评		
火热秘技		184
画廊		186
188 狩猎季节2G 第七话		
掌机游戏综合发售表		188
近期拿机资源下载列表		190
口袋光环 精彩内容导视		192



游戏类型说明用本中放弃文章写的方式表示游戏员是

ACT	动作斯姓	PUZ	益有类的政
A - RPG	动作+角色扮演游戏	FIAC	赛车回攻
AVG	官除游戏	RPG	角色粉谱游戏
A - AVG	动作+客险单线	RIS	郑时故略因战
ETC	其他类数效	SLG	模拟/故略函致
FP5	第一人称校点射出游戏	S - RPG	战場角色扮演而游戏
FTG	格斗的战	SPG	运动器就
MMORPG	大部多人在线角色社会游戏	STG	射齿类斑
MUC	自乐游戏	TAB	美国国政

机种说明 两文中所出现的游戏机种名称大多为施等,各种

GBA	Game Boy Advance, Nintendo公司出品
IDS	iQue DS,种脐科技有限公司出品
DSL	iQue OS IIIe,特許转技有限公司出品
Mulli	指星游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo OS, Nintendo公司出品
NOSL	Nintendo DS Lite, Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
G8M	Game Boy Micro, Nintendo公司出品

游戏索引 本编内文所出现游戏核汉语拼音排序如下 條野仙醇 30 99清阳 大盘 女神靈身像 负罪之人 24 RLEACH 灵魂升湿5 146 質色吐息 光盘 阿克薩代斯 **丧尸式 英语力苏生术 死亡英语** 42. 光盘 不可思议的迷宫 民來之面材052 沙漠的魔城 28 继续师 美杜莎的特诺 隨进魔法學園DS 斯世紀福音改士 维波育成计划DS Win 期日香补完计划 传说的斯维菲 对决 达尔海酸氮 20 打器油的 元盘 91号医師 携帶版 40. 光章 遊賊皇女 超级机器人大战4 携带版 61、185、光盘 衛梦時士 光趣 乐高印莱安纳琼斯 最初的智险 195 放学后神秘俱乐部 26周门 38 琴幻之星 博葆版 16 鬼魂力量 创世 44. 元盘 秘密特工叮当 52. 184. 光盘 火焰之紋章 新・暗風龙与光之創 18 硫世机器人波度大賞脸 步行机车对战锦标赛 吉他英雄 巡演 184、光度 话梅杂志&BDM-SM 十**奇英大挑战DS** 37 □顕妖怪 白金

www.plumbook.cn

新直然思

本栏目部分新闻资料由 levelup.cn 网站友情提供

THE STATE

微软: NDS 是一台"能干"的主机



NINTENDEDS

作室,该系列开发商Rare对微软的这一战略可谓了如指掌,Rare公司的Joe Humfrey近日在接受 Eurogamer采访时说道: "他们(指微软)推出(宝贝 万岁)的电视节目以扩大影

微软虽然自Xbox以来开始进军电视游戏业。但这么多年来却一直没有推出自己的掌上游戏机,不过这并不影响微软与推出掌机的厂商合作,并将自己的游戏品牌和影响力延伸到那些没有体验过 X360 魅力的用户当中, NDS 便是他们首先瞄上的目标。

众所周知,微软游戏工作室最有影响力的体闲游戏《宝贝万岁》曾推出过一款NDS平台作品,而且能够与即将推出的 X360 版《宝贝万岁 天堂的烦恼》进行联动。作为第一方工

响力,推出PC版来进一步拓展用户群,接下来会在NDS上展开同样的战略。他们希望能够尽可能拓宽这个系列的用户覆盖面。总的来说,他们认为NDS是一台非常能干的主机。"

而微软与NDS的合作意义并不只在于此,各种调查以及销量数据上都可以显示出 NDS 在日本的受欢迎情况已经到了一个非常高的程度,微软如果真的想敲开日本市场的大门。借助 NDS 来宣传他们的游戏是再好不过的选择了。

Par Dilli

无奈,索尼承认盗版有助于促进 PSP 销量增长



众所周知,游戏厂商对盗版的现象向来深恶痛绝,但盗版现象却自电视游戏业创立以来一直无法杜绝和控制。SCE前一段时间也曾通过官方网站公开向玩家调查对于PSP盗版现象的看法。对于PSP的破解和盗版,SCEE总裁David Reeves日前表示,PSP软

件破解是一个全球性问题,这显然很糟糕。但同时他也指出盗版有助于推动PSP的硬件销量,这某种程度上来说也应该算是件好事。

来自英国报纸MCV的消息,David Reeves日前在参加公司的开发者会议时发言说:"PSP存在盗版问题,我们对其形式和手段都很清楚。虽然有时可以促进硬件销量增长,但权衡利弊,我们还是不希望看到盗版。"

David Reeves在接受采访时还对这家英国报纸的记者透露,索尼目前正在研究新的反盗版手段,而且再过不久就可以对外公开他们所取得的进展,虽然可以一定程度上促进使件销量,但索尼还是会与盗版斗争到底。

事件可需

从大阪走向世界,Capcom 庆祝创业 25 周年



2008年6月11日,是日本游戏界著名的软件开发商Capcom创业25周年的纪念日。为了庆祝这个对于Capcom以及众多游戏玩家都非常有意义的日子。Capcom社长迁本宪三当日代表全体员工向玩家、媒体以及投资者们发出了公司的特别感谢信。以感谢所有人对Capcom25年来游戏事业的大力支持。并表示希望今后的日子里也可以得到所有热爱Capcom游戏的人的支持。

25年前的8月11日, Capcom于日本大阪的平野宣告成立,公司从一个默默无闻的小厂

商开始做起,在和Konami等大厂的竞争中通过不断的努力走到了现在。现在的Capcom不仅拥有诸如(街头霸王)、《生化危机》、《洛克人》等一批百万甚至千万级销量的系列作品,而且还在依靠不断推陈出新继续发展壮大,像《生化尖兵》这样的老游戏,也将以全新的面貌登陆次世代游戏平台。

此外,在Capcom特意为这个日子制作的名为"从大阪走向世界"的贺图中,我们还获得了一些其他信息,那就是社长迁本宪三在上个月接受采访时所提到的"更多游戏改编电影"的一些具体内容。目前,Capcom的电影计划表里已经出现了著名作品《钟楼》以及《鬼武者》的影子,官方表示这两部游戏改编电影的上映日期分别预定在2009年和2011年。

Capcom人气游戏系列累计销售量			
游戏名	累计销售量		
《生化危机》系列(全50作)	3450万套		
《洛克人》系列(全120作)	2800万套		
《街霸》系列(全50作)	2500万套		
《鬼泣》系列(全10作)	950万套		
《鬼武者》系列(全12作)	780万套		
《怪物猎人》系列(全10作)	740万套		
《魔界村》系列(全15作)	430万套		
《逆转裁判》系列(全11作)	280万套		



避免胡言乱语, Tecmo 向法院提请限制板恒伴信言论

上辑我们曾经报道过著名的游戏制作人板垣伴信(代表作"(忍龙)系列","(死或生)系列")因为制作游戏的奖金问题将老东家Tecmo告上法庭的事件,日前,此事有了进一步进展。

据悉,2008年6月10日,Tecmo公司向东京地方法院提请限制板垣伴信部分言论权利的临时制裁,以防止其在正式开庭之前经举妄动。Tecmo官方在向东京地方法院提请制裁后,又对外发表了公开声明,称此举是针对6月3日板垣伴信向媒体送达的公开信而做出的对策,目的在于预防板垣伴信今后继续对公司形象进行诋毁进而影响股东及普通消

费者的利益。据悉,这份临时制裁决议共包含以下4点要求:

- 1.禁止板垣伴信将公司所持有的游戏作品的影像、开发及营业相关机密情报散布或 泄露给第三者。
- 2.禁止板垣伴信利用报纸、杂志和网络 等媒体,对公司尚未或已经做出的决定以及 公司其他员工所开发游戏项目进行评判。
- 3. 禁止板垣伴信向第三者散布诽谤中伤 公司形象、给公司营业活动造成不良影响或 妨碍公司正常营业活动的言论。
- 4. 禁止板垣伴信离任之前就公司业务及 运营相关问题接受任何媒体的采访。

板垣倒戈引发大批 Team Ninja 成员辞职, Tecmo 焦头烂额忙于澄清

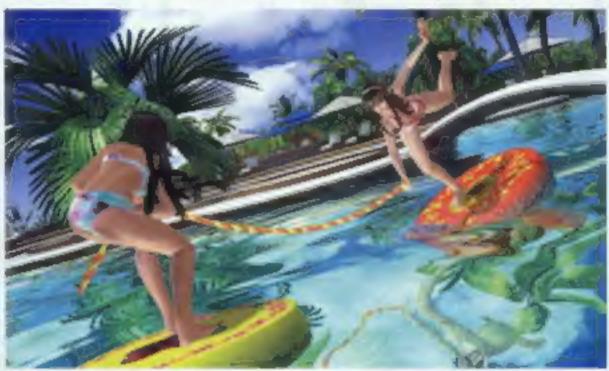


就在Tecmo和 板垣伴信针锋相对 之时,从长期致力 于收集各种小道消 息的美国著名游戏

网站1UP又传出了一则消息称"目前有36名 Team Ninja小组成员正准备辞职,并与板垣 伴信一起将Tecmo联名告上法庭,其中不乏 该小组的核心成员",使整个事件又成为了所 有游戏媒体聚光灯的聚集点。而这个消息的

传出,也让正忙于想对策封住板垣伴信那张无遮拦的瞬的 Tecmo再度"腹背受敌"。

在1UP关于Team Ninja众 多成员集体辞职的消息放出后。 Tecmo 官方立刻出面否认了这一说法,并表示1UP的报道是 "错误且失实"的,他们感到很 生气,而且后果很严重。Tecmo 官方在公开声明中表示,目前 除板垣伴信以外只有两名公司 员工就奖金分配问题向公司提起了诉讼(小泽宏昭与角田龙生,工人都是 Tecmo 社员工会成员),而且公司方面已经开始着手解决这一问题,且正准备对涉及此事的员工予以补偿。与此同时,由于最近 Tecmo 所牵扯的一系列诉讼案件,导致了公司员工乃至股东的不安情绪。为此,Tecmo 管方出面要求媒体在报道上保持谨慎态度,而且不止是日本本土,Tecmo 也向海外媒体发表了类似内容的官方声明,只是在部分内容上有所差异而已。



软件

《异说 最终幻想》新角色公开,发售日即将公布

《异说 最终幻想》这款集结了"(最终幻想) 系列"各作品人气角色的梦幻对战作品,已经有大约半年时间没有新情报公布。最近,这款备受PSP玩家期待的作品终于打破沉默,不仅公布了两位新参战角色,官网也已正式开张,并且在SE的官网上还提供了这款作品的最新宣传影像供玩家观看。这次新公布的参战人物为泰达和捷克特,两人均出自《最终幻想义》。

据该游戏的制作人野村哲也先生表示, 《异说 最终幻想》中ACT和RPG的成分将各占五成,并且游戏的真正乐趣将来自于通关之后。关于玩家们最关心的游戏的发售日间题,野村哲也也给出了一定的提示。表示将在今年8月份举行的"DK 2 3/13"(Square Enix 举办的个展、将于8月2日及8月3日举行,关于该展会的详细内容可参见上辑的"掌机情"

报站")展会上正式公布游戏的准确发售时间,并暗示发售日并不遥远。关于泰达和捷克特两位新角色、以及游戏新系统的详细情报,请关注我们下辑的"前线狙击"栏目。



BioWare: 我们关注 PSP 和 Wii 游戏开发

BIOWARE

对于X360和PC玩家来说,Bioware的名字应该不会陌生,继《质量效应》在微软的X360上获得认可后,他们从SEGA手中又接过了NDS版《索尼克编年史》的开发,日前,这家著名的游戏开发公司表示了想在家用机以及掌机市场进一步发展的希望。

目前以oware游戏设计师Mark Darrah在接受Gamasutra记者采访树表示:"作为一家游戏开发商、我们现在非常关注 PSH和 AII 游戏的发展前景。"随后他继续补充说:"到目前为止,我们还没有做出最后的决定,也没有可以公布的消息。但从游戏风格的角度来说,我们希望能进一步拓展我们的投资领域。"

虽然没有明确地表示某款游戏的制作计划,但关注就已经让广大玩家看到了希望,或许我们不久后就能看到 PSP 版的 (翡翠帝国)或是〈博德之门〉了。

斯金格: 重振游戏业务是 紊尼首要目标

日前,消费电子业巨头索尼集团 老大霍华德·斯金格在参加公司的年度股东大会时表示。他认为集团目前的 首要目标应该是重



振游戏和电视业务并尽快让这两个部门实现赢利。而至于何时以及通过何种手段振兴这两个部门的业务, 斯金格在发言中并没有做出具体的解释。

根据之前索尼官方在财政报告中的预期,借助硬件制造成本的大幅下降、PS3业务将从集团的下一个财政年度开始实现赢利。另一方面,虽然。CD电视的销售成绩并不十分理想,但由于受日元升值对出口业务造成的影响,索尼旗下家电部门的财年收入依然预计将有大幅提升。根据报告,SCE的财年净收入预计将下降到2900亿日元(约合26亿美元),同比下降福度达22%,但公司预计将在本财年内卖出1000万分PS3和900万台PS2主机。

任天堂俱乐部[®] 举办录量版 NDSL 主机 抽字活动

任天堂公司日前宣布,任天堂公司的



(多量部学教教版机物购 20年代 中购抽特品 约只两年代 天乐将买奖别主活买款单

月以后发售的NDS游戏的玩家均可以参加抽类,此次活动的奖品是三款特别颜色的 Translam DS Lite"上海种颜色各1000台。

平野療助師《西梅玛情音》

的小野大輔提当。 用下性养殖、SE含用 方还养推出配合 游戏发售的原始 产摄到。基兴趣的 近摄到。基兴趣的 近级可以为含的 Square Enix的官方 网络查看。



《勇者别弟张》新作公布』

去字年底的PSP男类游戏《勇者别帮张》尽管画面异常简单,但不俗的游戏性却让不少衰离对它乐此不疲。在日本出人重料地大卖了专几万套。游戏发售刚半年左右。SCEJ又迅速公布了它的续作《勇者别需张 2》。对应平台仍然为PSP。游戏的发售日和具体消息目前还不明前,请关注



教件構造(日本)

226 万 4112 套



9 7 / 2nd G

Capcom ACT. 2008年3月27日发育 4800日元

2万4851書

K Sullium File ■ 2009 年 5 月 29 日安**伯** ■ 5250 日元

2万4623 富 三门镇 鲁



必胜柏青哥·柏青嫂攻略系列 DS Vol.2

+ Ta攻略。I YDS Vol 2 CR新世 ゼエヴァ ケ オ - 便徒 再・

C3 Fubrisher ■ xG ■ 2008年6月12日发售

周间销售

累计销量

累计销量

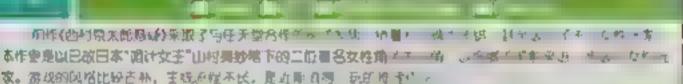
2万2713 宴

16 万 9361 主

2万2713書

NEW

DS山村美妙サスペンス



1万8702ま

累计锡量





太鼓之达人 DS 7 岛大冒险

太鼓の达人 DS 1つの島の大阪絵

■ MBG ■ MUG 2008年4月24日実情 ■ 5040 El π

1万1272富 周间辖量 累计销量

20万403章



DS 美文字トレ

Printendo B FTC 📰 2008 年 3 阿 13 日发 🎁 ■ 3800 日元

阿伯特里

1万555富



マリオカート DS

Mintendo PAC ■ 2005年12月8日发音 ■ 4800日元

周间银量

累计销量

累计销量

1万57套

309 万 5631 書

27 万 7944 書



■ 5EGA L.A. ■ 2008年5月22日投售

■ 5040 日元

周间锑基

累计销量

9415 🕿

8万2773章





瓦尔哈拉骑士2

水作量 品 "水学等的"水(首"美一台土)的效作。由于部作是印候等了本组织的量 医北川森氏皮肤 其我人所力學生民间所要大。自由教育的主要亦是是主要有權、政会或主導的數學大學中华、主要係例。對意 机的等于由部全出头。这样,完了是作成的社交增加,这是Labor的表面,因此是多有有一种情感也是传统中。



9162 * 周间销量

累计销量

5万8745ま





A RPG

2008年3月20日发售 4800 日元

周间销量 累计销量

7126 🛣 58 万 6117 3

1999年中月市費=1994年6月46日

要件销量(日本)

5万6001台 PSP 3万8435台 NDSL

185万3817台 150万6071台 938万9120台

1616 为 2337 台 (2261 万 1643 台) (括号高的为NDS + Nust 聚针销量之和

www.blumbook.cn



提到"胸锻炼"类游戏、相信大部分玩家的脑海中立刻就会浮现出(成人脑力锻炼)、《学英语》、《常识力锻炼》等任天堂自家的自万级作品。在任天堂开辞出一条新径的同时,许多第一方厂商也纷纷致仿推出了同类游戏。不过可惜的是一在我们签欠的软件销递。OP10里,是很难看到这些来自第一方的"脑锻炼"游戏的。其他厂商做此类游戏真的就没有人捧场了吗?答案当然是否定的,一些第一方的同类游戏同样卖得非常不错,并且长卖程度非常惊人,下意我们就来看看其中较具代表性的作品销量。



CONTRACTOR OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS





Lancer专栏

Imagine

(magine) 这个游戏系 列的名字是我在上个用阅读育 碧财报时看到的,我隐约记得 在去年的某个时候看到过它的 介绍, 但怎么也想不起来这个 卖了400多万套的游戏系列到 底是怎么玩的,于是向一位编 辑朋友打听、朋友答曰:"这 是一个很脑残的游戏系列。" 我越发好奇地上网搜索了一 番、发现绝大多数署名游戏网 站对该系列几乎没有任何介 绍、只有某些小站介绍歪门邪 **直型游戏的板块里略有提及。** 多数编辑抱着看猴子般的态度 对具冷嘲热讽一番。估计设几 个人会注意到该系列最畅销的 (Imagine: Bables) 全球销量 已过180万套。

 人、于是厂商们纷纷抱怨任天 堂不肯带领弟兄们共同致富。 任天堂自己的田地里肥得流 油,其实并不介意肥水流一点 致外人田里,要笼络人心,怎 么也得让别人吃点甜头。

2008年(OQIX)登陆NDS 的消息公布时,任天堂已经向 第三方表态其有意格低在自身 主机上的软件市场占有率, 更多制润空间留给第三方。 数 要的第三方们得闻此事欢欣戏的 新三方们得闻此》的S的软件市场空前 繁荣,完全取代了PS2的市场主 导版然,可惜绝大多数的成功 门道,反倒是对掌机热情不高 的欧美同行又一次抢了先。

 " (Imagine) 系列"。

"(Imagine)系列"的目标市场是少女与少妇,包括育婴游戏(Bables)(销量180万)、时装设计游戏(Fashlon Les aner)(销量130万)、厨艺游戏(Happy Cooking)(销量120万)、这些软件在传统游戏媒体几乎没有投放任何广告,宣传渠道主要是潮流疾物等面向年轻女性的媒体,完全是冲着后触摸世纪的一大批NDS新用户,它们与"脑白

类产品未有大动作的背景下。 〈magine〉这样的软件成功填 补了市场空缺。

金"之类游戏摆放在零售店的

同一个专柜里,用封面上的可

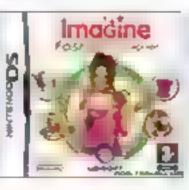
爱小宝宝和美味佳肴吸引玩腻

"Ю白金"的人们。在整个

2007年任天堂对NDS实用软件

在NDS"脑白金"饱和的 日本市场, (Imagine) 之流游 戏并不是没有,只不过日本的 市场环境与欧美不同、除任天 堂之外,绝大多数厂商的游戏 如果最初几周卖不好。很快就 会被撤下货架。很多游戏还没 被它的目标用户群看到就已经 完全销声匿迹了。 (magine) 就是典型的慢热型产品,少女 少妇们不会为了这样一个软件 专门跑趟游戏店,她们只会在 偶然路过时被偶然吸引, 然后 偶然地购买一套。(Imagino: Bables》欧洲的首周销量只 有2.6万套。接下来的8周内持 续递增,到圣诞商季提高到了 近10万套的销量水平, 圣诞之 后依然可长期保持?万套的周 销量, 最终在欧洲突破百万销 量。上架时间直接决定了此类 游戏的销量。NDS在改变游戏 业产品结构的同时, 也在改变 零售市场的经营思维。







为什么?

如果在2008年6月10日前, 有人问我当今世界上哪一家厂 商最热爱PSP主机,答案肯定 不会是发明这款硬件的索尼, 更绝非Capcom之流,实乃《达 斯特) 和(战神 奥林匹斯之 链》的开发商Ready at Dawn 莫属。Ready at Dawn一直就 是PSP最坚定的捍卫者。该社 CFO Didler , Malenfant曾经 无数次在公开场合不吝溢美之 尚称颁PSP的强悍性能,同时 还经常猪辞严厉地抨击其他厂 商數領消极。Ready at Dawn 确实也用实际行动捍卫了自己 的信念,该社为PSP开发的几 款游戏品质都堪称上乘精品。 万万没有料到的是。就是这样 一家留经充满了信仰的厂商, 却于6月10日在官方博客正式宣 布今后不再开发PSP游戏、该 社述在当天把所有PSP开发工 **具包送返索尼。**

任何一位优秀的画家都希望更多的人能够欣赏自己的生花妙笔。任何一位伟大的歌手都希望更多的人能够聆听自己的婉转歌喉,任何一位……

我绝对敢断言Heady at Dawn是出于落寞而被迫与曾经 挚爱的PSP平台含恨决别的,或许以五十步笑百步的阿Q精神来评价该社开发的PSP游戏销售成绩,可能并不算糟糕,但确实与其真正的含金量还是有着巨大落差。(战神 奥林匹斯

Darkbaby



之链) 同揭版主机的首批出货 甚至至今仍然没有售罄。除了 亚洲的泛华语地区以外,PSP 的软硬件销售均不太理想, 在 欧美地区与任天堂NDS的竞争 劣势尤为明显。UBI高层本用 初在接受媒体专访时表示索尼 PSP战略严重迷失方向,并照 示该社今后可能考虑全面搬出 PSP相关业务(近日UBI又宣布 将继续开发PSP游戏)。目前 PSP的现状完全可以用门庭冷 落人渐稀采形容,许多欧美主 力旗下超大作的掌机版往往只 有NDS的份(比如Activison的 (COD4)).而忽略了原本性 能更强劲的PSP,出现这种情 况的原因除了硬件普及曼因素 外,更关键的还是经营采算的

PSP之父久多良木健是一个胸怀抱负的创造家,但他似乎并不没追顺势则生、逆势而亡的古训,从一开始就为PSP背负上了诅咒的命运。PSP确实拥有着颠覆以往掌机硬件设计理念的强悍性能,但这样的性能在许多第三方软件厂商限中有些"过剩"了!为了充分发挥PSP硬件性能制作游戏,厂商不得不投入相当于开

发家用主机平台游戏 (PS2) 规模的人力物 力资源。而掌机平台作 为资源。而掌机平台。 为游戏产业的末端。 民事实件定价一直就 低于家用主机平台。 风 短与收益完全不成型 念与家用主机过于接近 也是消费者反映冷淡的关键因素,玩家面对大量从PS/PS? 平台原封照搬的游戏,很难到体会掌机游戏轻快便捷的独特乐趣。

纵观2008财年两台掌机已 发表的预定发售游戏数量,NDS 已达到了670款以上(全球各市 场大致合计),而PSP仅有三分 之一略多。强弱之势不言自明。 除了欧美地区呈一边倒的趋势 外、日本本土市场广大第三方厂 商依然还是将NDS视为掌机游戏 领域的战略主攻方向,Square Enix本财年最重要的战略商品就 是NDS《DQX》,以"《牧场 物语》系列"闻名的MMV本年 度总共计划推出23款NDS游戏, PSP仅6款。

NDS和PSP的竞争格局, 想必有许多人曾经认真思考过 为什么,答案其实很简单,市 场需求决定了一切。





本次的"站血推荐"作品为《机 战A 携带版》尽管直接召用了家用机 平台系列其他作品中的大量素材 但 新系额的加入分群我有了一定新意 外加坡盘速度很快 总体而言此之前 的《MX 揭举版》要厚遗得多 《松圣 特工叮当》保持了系列一贯的搞笑和很 珀 几江老面前的客串也分解戏更加抓 6] (94 萬四) 的风格比较放射 是一 拉高安静下心来准验的清新之作



本作的題材相比前作 有着明显的差别, 主

要考验玩家巧妙地躲避或解决 各种棘手问题的能力, 崇尚火 爆战斗的老玩家可能会颇有微 词。画面与音效中规中矩,谜题 的设置也比较简单。关卡中迷 你游戏种类很丰富。个人觉得 某个类似音乐游戏的操作环节 玩多了会觉得腻烦, 失败了倒 从头开始,实在是一种折磨。

游戏无论在圆面还是 四月 风格上都有点像简社 的"(捉猴)系列"。主角盯当的 一举一动都有很强的表演性。 所以玩起来相当爽快。作为游 戏重点之一的暗杀和隐藏系统 比较有意思。也很符合叮当的 特工身分。惟一要抱怨的是本 作有点过于依赖看提示输入指令 类型的操作,而忽视了动作部分 的戏份,有点遗憾。



4 本作基本发掘出了 PSP 的所有机能,所

以闽面几乎达到PS2的效果 画面干净清晰, 人物的刻画绝赋 逼真、锯齿少、螺炸场景做得很 好,在视觉上相当令人满意。由 于这一作是以潜入为主,以特 工身分登场的旧当被加入了很 多动作,整体感觉不再象它当 配角时那么单调,另外新加入 的按键小游戏也颇具风味。



战斗画面虽然绝大部 分延用了家用版(机 战》。但当中一部分还是重制 了。比如元祖高达和神高达的 就颇有惊喜。新追加的回避疲 **穷系统让我这个"真实系"**饭痛 舌不已,而整个游戏过程中命 中率偏低的问题会一直烦恼着 玩家。多周目继承、具有特色并 有趣的角色 ACE 特技以及机体 改造奖赏是本作的亮点。

本作给人的整体感觉 就是没有太大的亮点。 乱数保存系统可有可无,虽然 不能用"无耻"的S/L大法了。 但是聪明的玩家照样可以通过 其他手段来改变自身的命中与 回避率,没有给游戏造成本质 上的改变。游戏的难度体现在 如何击破那些会逃走的BOSS 上。如果没有刻意练级的话有 时还真让人抓狂。



游戏最明显的变化是 是 提高了难度,改革了 的系统让人在(机战)可以轻易 0 改造通关的年代有了不少 Game Over的机会。游戏的系 统实验味道浓重,可以看出制 作者是在为以后的作品作出尝 试。画面大多是由其他作品中 拼凑而来,让人感到诚意不足。 「在警測缺乏原制(机械)的现 在,这是一款值得一玩的作品。



游戏对手写体的识别 11 比预想中的要好。在 低难度下。玩家大部分时间只 要机械地照抄屏幕上的字母: 而在高难度下,又对玩家的英、 日双语有**着较高的**要求,玩起 来总、日不怎么顺手。流程中的 亮点是任务和30SS战,谜题的 类型较为丰富。不过系统提供 给玩家的思考时间很长。降低 了游戏的刺激度。

原本在PC上主要是紧 **一点**的 张地练习打字速度,到 了NDS上之后变得更倾向于记 忆单词和学习英文语法, 这让游 戏的乐趣有所降低。虽然以僵尸 为题材,但游戏有不少搞笑成 分,可惜马赛克严重的画面让这 份乐趣有所降低。游戏的手写识 别功能做得不错,写得匆忙也 能识别。偶尔会出现音画不同 步的 BUG 让人哭笑不得。

本作拥有另类的玩法. **心** 以以前的键盘输入到 如今的触控笔输写。整体操作 感有一定程度的下降。如果不 是画面中有那些怪腔怪渴的僵 户的话, 我实在不想拿这款游 戏来练习英语。游戏魅力在于 那犹如智力问答般的解题过程。 **议对部分玩家来说还是具有一** 定吸引力的,毕竟在玩游戏的 同时增长知识也算一举两得。



全是》作品,不知道是我个 人神经大条还是该作对我们也 存在着和日本相声近似的文化 差异, 读完后只是感觉 "嗯, 这 个故事还可以",并没有太过深 **刻的感触。但厂商给了一个很** 狡猾的隐示:如果你不感动。 是因为环境不够安静。游戏整 篇透出淡淡的小瓷情调。也许 更为适合女性玩家。

本作是一款极具创意 小故事组成。 这些所谓感人的 故事乍一看也许很普通,但若 静下心采慢楼品味,大家也许 会发现这些看似普通的故事背 后还隐藏着深刻的含义。虽然 不能保证所有玩家都会感动流 泪,但本作能起到一定放松身 心的作用, 各位玩家若厌倦了 打打杀杀的生活不妨尝试一下。

作品,在舒缓的音乐、 抽象的電面和准美的文字渲染 下, 使玩家拥有了一种自然放 松的游戏心情。尽管厂商在宣 传时在它的催泪性上大作文章、 但玩家实际感动与否还真是见 仁见智。建议大家抛开"感人" 这个包袱、以平静的心情从纯 欣赏的角度去类第17世中的/ 故事,相信云另有欢承。

立意非常不错的一款



4.20 精美的特点,众多个 性角色让玩家在选择势力时难 以取舍。战斗画面的表现比较 优秀,无论是军队交锋的场面 还是必杀魔法,都极具魄力。游 戏的操作简单明了, 战斗部分 只要一支触控笔就可以指定。 而且游戏最初还有详细的图片 解说,即使是没玩过此类游戏 的玩家也能轻松上手。「红」站

IF 的游戏一直给人以 "卖角色"的印象。本 作也不例外,除了精美的人设 外,其他地方的表现都不是很 理想。作为一款 SLO, 本作的 战略性让人失望,内政指令不 **多旦较没特色,整体难度比较** 低,新手可以很快上手,但老玩 **家玩起来就很难有成就感了。** 游戏中的语音还算丰富,可以 算是个小惊喜吧。



本作一如既往地继承 了F社游戏的几个特

点:人设优秀、画面惨淡、系统 外实内虚,最终坚持到通关的 动力完全来自个别角色。对于 "(鬼魂) 系列"的老玩家来说。 如果已经习惯了这种制作方式, 在面对多名老角色时也许会觉 得很亲切。紫质从整体来看不 过不失,但游戏单纯的可玩性 并不高。

FERRISH EVENTER



大战"个字采玩本作的,毕竟从发售前公布的情报来看,游戏中确实保留了"(樱大战)系列"中各种特色,而且似乎还做了不少改进。但实际一玩,各位(樱大战)饭会发现这些被保留下来的特色都有那么点"偷工旗料"。

"(樱大战)系列"中最吸引 玩家的,想必是战斗之前的 AVG部分吧。在这个部分玩家 可以自由选择想去的地方,并 触发各种特殊事件以获得CG或 提升女孩子们的信赖度。可在 本作,这个AVO部分却大大缩 水了。AVO部分特殊事件的数 量少稍可怜。巡逻时若见到女 孩子一般都只是寒暄两句,最 多暗她们去做做任务。更别指 望有什么恋爱事件了。同时, 因为事件过少。玩家也没能完 全感受到LIPS系统的魅力。 LIPS系统是"(榔大战)系列"的 稿髓所在。与一般恋爱游戏不 同。面对问题时LPS不会让玩 家慢悠悠地思考,若无法在阴 制时间内做出选择选项将自动 消失。这个系统一定程度上增 加了游戏的难度。其实. 本作 的LIPS系统还是很优秀的。除

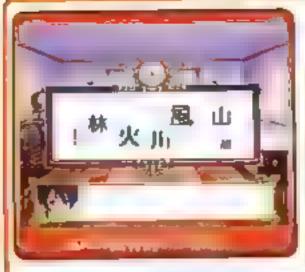
《小り心以此之行》

许多人在看了游戏的战斗 画面后都会说:"这不是(不可思议的迷宫)么?"没错,本作的迷 宫冒脸部分确实是以(不可思议的迷宫)的系统为基础制作的。 本作很好地将"(樱大战)系列"和 "(迷宫)系列"的战斗系统融合到 了一起,"(模大战)系列"丰富的特技必杀、不同角色独有的攻击方式以及队长命令。加上"(迷宫)系列"五花八门的道具、惊险刺激的怪物屋,使得本作的战斗部分趣味十足。即使在迷宫中呆上数个小时也不会感到厌倦。

1 2.12.

相信不少玩家都是中看"樱





了继承一些系列原有的以外, 游戏中还增添了利用触控笔来 进行操作的新LPS,玩起来十 分有趣。但本作由于AVO部分 的事件过少,直接导致了LIPS 的使用率降低,这一点个人觉 得实在是非常可惜。

另外, 恋爱部分也是"〈仑 大战》系列"中的一个主要环 节。不过之前我已经提到过, 本作的自由活动部分几乎没有 什么恶爱事件。而主线剧情中 最多只会出现一些影响女孩信 频度的选项, 但情节并不会因 她们的信赖度而产生多大受 化。看到这里,也许有人会 问。没有恋爱事件。难道连恋 爱结局也没有?那么我要残忍 地告诉你,本作确实没有"〈遐 大战)系列"那种LoveLove的结 局,故事最终将在一个男人的 胜利POSE下结束……当然、厂 商也知道如果真的什么都没有 他们必定会淹死在男同胞的口 水中, 因此并没有做得那么 绝。最终决战前,根据玩家平



时的选项。信赖度最高的女孩会 和主角上演一出"美效英雄"剧。 算是给大家的一点补偿吧。

June 1 m 2 3

巴黎华集团、纽约华正团、 帝国华击团,看到众多熟悉的角 色齐聚一堂、想必各位玩过(機大 战)的玩家都会有种说不出的感动 吧。不过能带给玩家感动的, 也 只有他们熟悉的面孔了。游戏中 对各位华玉团团员的描写少得可 怜, 前 章硬生生地将十几名女 须拎了出来, 没有多少详细描 写,接着第四章就直接打最终 BOSS。很多高人气的角色都是: 主角遇到危险 -- 声心杀口号 -某女华丽登场→从此再也没戏 份,制作者难道认为玩家见到这 些角色的畸就能满足了? 多少也 该增加一些事件,对女孩子们进 行适当地描写, 不少人出场后就 直接沦为摆设了。

1-11/11/12/19/11

本作的整体流程不是很长,主线剧情一共也只有四章,算是〈樱大战〉的作品中章节较短的个作。因此,本作要多周目并能到自己的一个作。因此于一般玩家而言多周并非思想,但对于一般玩家而言多思想。即是不是,而是那么多少。自己的人,就是自己的人,是不是,而是那样,本作的主线情节变化并不多,估计是不是两周目玩家就会感到来参,并要导



健跳过对话。总之,除非你是 为了和不同女孩一起上演最终 战前的那出"美救英雄"剧,不 然基本玩上一个周目就足够 了。不过、对于那些(樱大战) 死忠而喜就另当别论了。因为 本作保留了(機大战)特色之一 的合体必杀技。合体必杀技问 来是"(榔大战)系列"游戏后期 战斗中的主要乐趣之一,每成 功追到一名女性就可学会一 种。其优秀的效果先不说,光 是使用必杀时出现的精美动画 和肉麻的台词就足以让无数 FANS爱不解手了。而本作不但 继承了合体必杀技。在台词的 肉麻程度上也有了一定的上 升。这对于各位(廖大战)死忠 们来说是非常有吸引力的。为 了一段动画打上十几个小时的 迷宫也不奇怪。

1311.44/11

前面有不少内容似乎都是 对本作的不满,不过作为一款 (麼大做),本作确实存在许多 不足之处。若是冲着恋爱部分 来玩本作的,个人建议还是部分 来放弃。不过若是纯粹想要进 行迷宫探险的,那么我会强 烈推荐。也许作为(樱大战) 不是很成功,但作为一款(迷 宫)游戏,本作还是有不少可 取之处的。



本作是一款能使用多种武器与怪物战 斗的A·RPG。虽然系统沿装了《PSU》以及 《PSU》的资料片、但剧情完全原创。并采 用了多结局式的流程。游戏在时间抽上处于 《PSU》和《伊青米那斯的野型》之间、即使 玩过旧作的老玩家也可借此补完至歹,剧情.

新BOSS出现!

有有過量增給。SP斯德国大量高的SS 7 XII 种类和作为形式同场 《分云》以为 in 有了 划中前產素有的從類模式。此更拍打第四名 具地下的杂兵。 吃力 吃有在胃毒肉质变易 (NEOS)。 甚至在故事真实中表方的同樣集集 设也全作为数方80SS要组



打击系

打击系武器的设计类型极为丰富, 从很正统的刀剑到泥异搞笑的烤肉,称 之为 大武器系统中最引人注目的并不 为过。

本作的武器获得不再需要收集素 材, 而是在打倒敌人后直接捡起武器 和防具。这样一来,秦材相关道具不 会再在游戏中出现,不过 (PSJ) 和 〈伊鲁米纳斯的野望〉中的武器基本 会受数登场,在此基础之上追加的大 **室**新、武器让本作的,武器数量成为系列 之嚴,其中更包括了一些能激起玩家 怀旧情绪的别致式样。



不愧是男人的浪漫 电茜他 打击系武器

职业简化

在(PS、)中共有15个职业,显得较为复杂,而PSP版则简化为3种基本职业和5种高级职业。基本职业最高只能装备A级式具,高级职业则要通过转职才能完成。高级职业能装备S级装备,武器和防具的性能大幅强化。

▶该职业在打击 射击和法术上的速度都 品快、能使用各种各样的武器战斗。也为 样的武器战斗。也给 样的对法多样。也给 操作者留下了充分的 发挥余地。

可述职业中"游侠"是全新登场的职业,它继承前作中At和At两种职业的特点,是全8种职业里攻上速度最快的一种,但转职条件较为严苛。



同伴系统

一个多个人是一在线。系列的定量系统依然在PSP版得以保留。(ISO)中意为MAG 简在(PSU)相关作品的最高等为PMI。不过本作中PM不再拥有度长星球。现象更以直接在最开始就决定PM的类型。



ATTEMPTED TO THE PARTY OF THE P

射击系

在 射 击 系 武 器 中 , 我 们 能 看 到 《PSO》、《太空频道5》等世嘉并联作品中 出现的一些怀 日武器,更令人惊讶的是其中 竟有DC主机的身影! 世嘉的历代硬件是否都 会登场呢?



法术系

法术系的武器大部分都很可爱, 适 合女性角色使用。



▲ Arisad 有法技术的数据可量。自由其大不行。



リアイアーエムブレム 断・暗異龙と光の鉤

玛鲁斯王子的祖園复兴战役

"《火焰之纹章》系列"一直以其史诗般的剧情、精美的人设、出众的策略性以及 超高的难度而受到S·RPG爱好者的追捧。此次要介绍给大家的是FC上的系列原点作品 《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》的NDS重制版,相信玩过原版的玩家都会对此感动不 巳。好了,下面就让我们去体验下那最初的"交之故章"传说吧!

游戏的舞台被设定在一个名为阿卡内亚 《アカネイア》的大陆上。虽然在100年前持 有神剑法尔西昂(ファルシオン)約勇者昂利 《アンリ》和他的同伴们消灭了袭击大陆的唯 羆龙梅迪乌斯(メディウス)。 但复活后的暗

Protoyue

黑龙却再次让大陆陷入了新约危机。为了守 护自己的国家乃至整个世界。勇者昂利的后 高――艾利特亞(アリティア)王国的克雷利 運斯 《コーネリアス》園王亨持神剑。車領血 己的都下端上了征程。另一方面,他的儿子玛 御斯(マルス)为了代替父王治理好国家。也 开始刻苦地学习武艺与治国之道******



作为传统的S·RPG作品。游戏的基本规 则自然很简单。在双方交替进行的回合中用 尽一切办法击退画画中的敌兵。从而达到制 压对方据点的目的。在原版作品中。战斗分 为室外战和室内战 两种。不知道此次 重制版会不会加入 新的战斗方式呢?



www.plumboo



▲利用不同地形的补正效果来作战会 让战斗更为轻松。

严重和 9. 的电影。9. 反答

每个关卡的据点由 名 强力的敌BOSS把关,再加 之他们掌握有天然的地形优



▲在游戏初期关卡中 敢BOSS一般 不会使用间接攻击,可以利用这个 特性让弓箭手等远程角色多积票经 验值。

势,因此玩家最好是派出队 伍中作战能力最强的单位前 去挑战,只有将对方打倒才 能结束本章的攻略任务。

meta a meta a meta, a meta

▼消灭80SS后,機纵玛鲁斯移动到 据点上、选择"制压"才是获得了 量量数据点。



| | |



▲从上图武器旁的小图标可以得 知武器间的相克关系在本作中依 然存在。

一、大学者会。3人各种的,及在基金。19人员

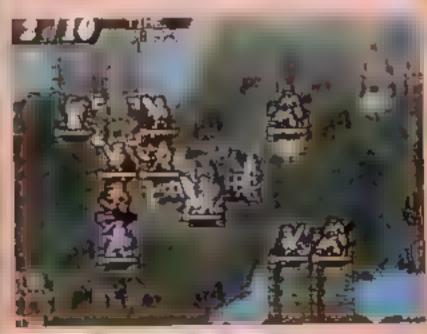
理事制作的

丰富的兵种单位是系列的特色之一, 灵活运用兵种间各异的性能来战斗是重中之 重。在多达20种以上的作战单位中,只有把 握他们擅长的武器及移动范围才能在战斗中 赢得先机。另外,游戏中的每位角色都设置 有不同的能力成长率,数值的高低也是判断 同伴强弱程度的重要依据。



工作上海及公开

除了触控操作,"对战模式"的写入也是最贴合NDS机能的一个全新体验。在此模式中,玩家需要和对手在特定的地图上各派出五名角色展开战斗,根据图片显示的内容来看,似乎还存在着回合和时间的限制,详细的情报请关注以后的报道。



▲家出你认为概要的五名食色与胡红展开激素等 效能(

www.plumbook.cm





在系列第三作开始登场的斯塔 非的妹妹,是一个操着一口关西腔 的活泼女孩,她在游戏中能给予斯 塔菲很多帮助。

> 不知因什么原因被坏人追赶的谜之 少年,在他身上似乎还隐藏着许多秘密。

游戏的四大要素逐系统

丰富的关系

游戏中的关系 十分丰富和精美, 无论是冰天雪地的 极地还是具有鸣国 风情的小岛都内有 风情的小岛都内有 户街。智能的向时 也别忘了欣赏。下 迷人的风光哦。









◆▲在彩虹上散步、又或者是在深海探险、游戏中还有很多像这样的有趣场景。

各种各样的机关

er rangen.





大學學院大學學學院大學學院</li





培菲可以借助严帕的力

■多成其他形态、利用

变乌信所获得的能力。

不过的平均一匹鹿海線

去的地方。





通信协力

本作中可以实现斯塔 亚和斯塔德的双人雷岭。 只要利用MIS的无效通信 机能 另一个玩表就断操 级策塔德在游戏中登场。 如果在萧索中遇到一个人 这才去的发产,就信即兄 妹的力不前进吧。



从使中可能出斯塔德

有趣的迷你游戏

在主要流程外、游戏 中还有许多商趣的迷你游 戏,冒险累了的话就来这 里放松 下吧。

◆ 为斯爾 第 这是一个用體控範排行 的產物。



AVAION I CODE

A COPPER CONTROL

用新中央条件机工作作用的

医中生电光游戏进步消息的冲光线摄

(3506)

主角可以同时装备两件武器 按下Y储 后可以挥动左手的武器 X键则为右手。

使用预言书后该 模特会减少 为0时无 法使用预言书。



◆理到了拥有"无效" 腐性的 激人。是预言书发挥作用的时

攻击无数》

● 章 近 散 人 接 下 B 住。 连样就可以获得 当方的情报。



利用預言书侵改敌人情报



●有右侧情报栏中的"死散" 風 性消去,这样就可以战斗了。



经特征打倒了 9



武器的组合





在旅途中主人公特 退到许多贵芝高于。他 们会将自己的必杀臭义

传授给主人公。 在充满危险的旅 途中。强力的必 杀臭义是必不可 少的。



▲大柴的臭义成力 惊人⇒ 有时甚至能 等于其事人。



MV





▲外表面很看头的意义。 超武器硬下去吧。



▶生存在古代遺迹 ※約3.8.8.8.8.8出 的無光線能軽異使 钢铁溶解。

CHARLE STATES

預官书不但能够轉化散人。我们还可以 用它来强化武器。如为武器添加属性。添加 了属性的武器不但会使战斗变得更加轻松。 在迷宫中的解谜过程中也能派上用场。



▶加上炎之情报版,普遍的剑 就变成"炎之剑"。了。







▲▶利用「美之剣。点 ※兩側的炫台、大门就 会打开。

除了控初,是一个人类中也有战人!

即使世界面临毁灭,可人类之间的 战争却从未停止过。魔法之国瓦伊泽正 企图攻下卡雷伊拉王国,因此,出生于 卡雷伊拉王国的主人公为了保护祖国。



恋爱也是本作的乐趣之一。之前我们就介绍过,无论是男主角还是女主角 在游戏中都可以和特定的角色成为情侣。下面这两位是本次新公开的恋人候补。





" www plumbook es





▶进入战斗后 画面左下方会有 5个图标 其中最靠右的图标就 是女神之羽 点击该图标之后再 选择使用对象就可以使用。女神 之羽可以无限次使用 前提是你 不在乎它的使用代价: "

▲达利乌斯等级为14级时的各 项能力如图 读仔细看他的能 力数值。

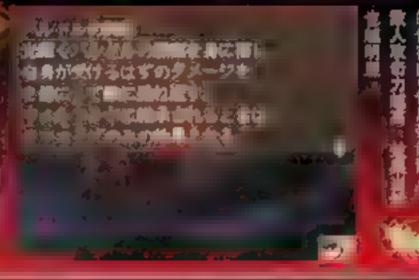
能力大幅度提升。

◀对该同伴使用了女神之羽之后 他徐 P和AP以外的其他能力都变为了原来的

また。**鳴らせで**一く起きし

引发特殊能力

使用了女神之羽的角色除了能力会得到大 幅度提升之外,还会引发出特殊能力。并且根 能够引发出的特殊能力也不得 猎角色的不用点 開星 編果活用这些特殊能力的证 配合提升的 各項能力發催。指信敘算是80%S維約整徵也: 变得小菜重赚



▶ 女神之羽可以 带来战斗前胜

直我们就来看着使用它到底要付出多大的代 价。使用女神之羽的代价是巨大的。源 就是付出使用者的生命症使用了女神之 羽的角色在该场战斗结束后就会死亡 并且之后将永远离队,是咬紧牙关保全 同伴们的生命。还是为了轻松的战斗声 插性同伴。这个选择权在玩家的平中 模据选择的不同一时故事的发展以及主

人公的性格也会有所影响。

同件的生命》就 好了。前面介绍了女神之羽的好关。下 华维束斯就是伤 据的高斯高斯。 ● 使用女性 **达器前盘**衡 提示達求 **张真帕敬賴** 複粒同性剤

文 胧月 美编 chisun:



决不让任何目标 逃脱的盗贼皇女, 这次 接到潜入魔王城堡并拯 救王子的任务。这次主 要为大家介绍的是阿妮 丝在攻略关卡时所必须 借助的道具, 此外三名 新角色的登场也值得我 们注目。







セス 盗賊墓女

前面已经介绍过《阿妮丝的基本装备只有一根鞭子》源使用其他装备或道具则需 是在当前关卡就地取材盖下面要介绍的就是能入于的部分道具。



▶能够提高武器 的攻击效果 如 li在特有炸弹的 情况下获得此道 具 炸弹的威力 也会得到提升。



秤碟

To II

◀持有秤砣的阿妮 丝行走速度会变 慢,这是让她在狭 窄地形安全移动的 重美造具、

生工書

心之器四

63:0

▶ 液塞雨从天而降 消灭阿妮丝周围的所 有怪物。

时间静止

ROPERTE

BOSS后获得。

●除阿妮丝以外,周围的 所有事物均进入时间静止 模式。在陷入怪物的重图 时感道具可用作解图。

■和《谢尔达》类似的遗 莫 取得后能提高阿妮丝

的HP上限 该道具在打败



▶阿妮丝召喚出色大的火 鸟,给它国家由的野人巨 大哥严

THE PERSON OF THE

26

次数限制。

▶装备了该道具后 阿妮

丝的武器使用将不再受到

lumbook.cn



关卡中的怪物们自然是阻挡阿妮 丝的最大障碍显不过本作的一大特色就 是可以利用这些怪物实验机关。比如我 们以前介绍的踩着亞神兵的肩膀到达高 处。这次就继续公开一些敌兵以及对它 们的利用方法。



▶当不长朝的一面向上 时,可以控制阿妮丝跳 到它身上。利用其作为

●身体的一面长有利的 怪物。一边转动有身体 一边在空中飞行。



STREET, STREET

大陆由6个世界里的140个关卡组成是这次 要介绍其中的两个世界——秦迪法区和波伊尔火山。

◀大部分地区都是海岸 少滩, 海水浴场和木桥是 经自定 左左的 隆 CONTRACTOR 1

▶很多怪物的 外形都和鱼非 常相似。





对空中厚游餐 物的利用是攻 龙山东疆

www.plumbook.eh







挑战机能极强的僵面

本作的画面是由全30构成的,而且相当精美。首批公布的场景都非常明快。在颜色的搭配上让人心旷神怡。下面我们就来看一下其中的一些场景。







- ■花之宫廊正如它的名字一样四处都开满了鲜花。
- ►在场景中我们可以看到很多瀑布 如此复杂的场景在NOS上还真是比较少见物。





滚动球系统

本作中引入了全新的"滚动球"系统,用一支触控笔就可以完成对桃乐型的所有操作。在NIS的下屏中,我们可以看到一个巨大的水晶球,用触控笔滚动它就可以操作角色的移动。根据水晶球的回转方向和回转速度,可以决定桃乐丝的前进方向和移动速度。以前用触控来控制角色移动的NIS游戏并不少,不过操作做得舒服的却并不多,不知道本作在操作上如何。不过厂商既然能够将滚动球系统作为本作的核心、想必他们对此非常有信心吧。





南洋

水島球

利转控就色比笔转的丝屏凉用动制动腔的加从动话就中处向, 控上球乐上面进

標点变更

点击它们可以改变玩家的视点。 令玩家的视点 向左右两边转动 在地图上探索时会相当有用。

■ 模乐丝在地图上移动时条件流畅、根据水晶球 蜂运的不同、桃乐丝的移动速度也不同。



古田 まりしました

x.

香出る

本作的战斗是传统的回合

本作的战斗是传统的回台制,采用主观视点,并引入了用触控笔来完成操作的"半自动战斗"系统。玩家需要事先设定好指令、然后点击"决定"毁来开始战斗。在战斗方面还有系统没有公开,请关注我们以后的报道。

◆下屏中显示有各种报令。包括信入省令 变更同年48吨元禄 点点与小脑。雙完成操作。我方量多可上场3名同伴 同样的大线是是在上层上方。



▲发动魔法时的画面比较华丽。





要差上许多,因此推测,各项都100的种族值 不会变。属性上,单纯的草属性变成了草! 飞,在增加对天敌虫系抗性的同时,也带来了

"空中爆破"这些飞行系究级攻击技。不过 蒸返、气刃斩这些伤害中等但很实用的技 能应该学得到。

无责任福河23

"从(钻石·珍珠)传到(白金)",是否对应 游戏里在隐藏地点花之乐园里那只塞伊米,目 前还不得而知。此外, (白金)中是杏还有花之 乐园以及通往花之乐园的分海大道,目前也都 未有知晓, 如果有的话, 里面隐藏的, 还会是 一只心刺猬形状的大地形态寒伊米吗?

▶《钻石·珍珠》中美丽的分海大道和花之乐园 会在《白金》中 再现吗?





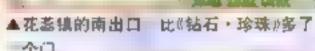
新人物。新场景。新设施

虽然是资料篇,但(白金)还是加入了相当多的新内容的,下面是目前官方公开的一些新要素。



▲两个看起来比较凶的家伙 应该是剧情的重要角色吧?







▲特色建筑 如此特色的城堡 究竟会是哪里呢?

■有新功能的新设施、看起来比较像两边各些一人的格斗街机 真正的作用又是什么呢?

%。

很显然,上面的一个新要素都是细节和剧情方面的,而作为资料篇,真正的最吸引人的新要素富方还是没有一点消息。联想到《绿宝石》中特色的战斗新地带,相信《白金》增加的内容也不会少。



孤夠德典

...........

和《钻石·珍珠》一样,《白金》也提供了预约特典,本次的预约特典是高约7厘米的原始形态"的基拉帝纳的模型,也由海洋堂制作。



1111111111





本作是一款改编自人气少 年展画(噬魂师)的动作游戏。 (噬魂师)的故事发生在死神武 器工匠专门学校 "死武专", 学生如果想要打造出死神专用武器"DeathSze", 就必须搜集到九十九个鬼神卵之魂和 个魔女之魂。而我们的生角码卡和索尔, 更是以制造出最强DeathSze为目标而奋斗着。本次游戏版的剧情为完全原创,故事内容是魔女美村劳为了达成某个目的,将魔爪悄悄伸向了死武专的学生,码卡和索尔毅然选择了与魔女展开对抗。另外,除了两位主角,在原作中拥有高人气的"暗器工匠"黑星、"魔赔器"中务椿以及死神大人的儿子基德都将作为同伴在游戏中登场,至于他们会以什么形式参加战斗暂时还不得而知。

进行游戏时玩家需依靠十字键来控制角色移动,利用触控笔则可以进行攻击。角色具体的攻击方式会根据触控笔的触碰方式改变,如划直线角色就会使出纵斩,划弧线则,为横斩等,当满足一定条件后还能使出魄力十足的必杀攻击。



イスマックアカデ



在往初 上大受欢迎 的网络多人 猜谜游戏 "《猜瑟蒙去 学园)系列。" 在今年9月 也要和NDS 玩家們见面 了。NDS版 同样可以实 现网络通信

对战, 丼最多支持8人同时游戏。除了在街机 为大家所熟悉的玩法外,NDS版还将加入一个 全新的"魔法学园"模式。在这个模式中、玩 家将扮演魔法学园的学生,以猜谜的形式来 完成学业。玩家将操作角色在校园内移动, 挑战各种任务,尽享学园生活。本作中除了

权录包括是非题 选择题等街机版前4作中 的11种 跳頭类型外,还将活用到NDS的触摸 功能,加入书写类的谜题、玩家只需用触 控笔在下屏写出正确答案即可。另外,游 戏也将对应网络下载功能,玩家可以通过 网络定时下载到全新的谜题。而游戏也对 **应网络排名功能,多多解开高难度谜题, 届,新自己的最佳纪录吧。**



▲多名玩家一起答题是本 | ▲NDS版加入了全新的模式 作的一大魅力。

動簡单人玩也不会做得例。

卡哥其大挑號DS

ガチャピンチャレンジDS



本作是由Hudson在NDS上推 出的一款益智迷你游戏合集,游 戏的主角是在日本儿童心目中非 常具有人气的卡奇宾。卡奇宾原 是日本少儿节目里的角色、因为





▲看不出解脾的卡奇宾还 是运动能手。

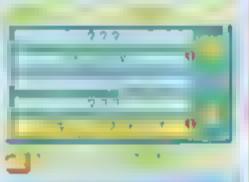
育着亲切 的形象深 得日本り 年儿童的 喜爱,所 以利用其 形象推出 的周边商 品也是层 出不穷. 种类涉及

致了玩具

和游戏等领域。 本作収录了挑战 模式、迷你游戏 模式和卡奇宝模 式三种主要游戏 方式, 其中在挑 战模式里玩家要 操作を奇宾周游 日本,同时挑战 具有每个地方特 色的迷你游戏。

了射点球、潜





游戏的类型包括 ▲桃战游戏的奖励是卡奇宾在 电视节目片段里的实际照片。

水、滑雪、空手道等。挑战成功的话就会得 到相应的奖励。迷你游戏模式里玩家可以随 时玩到挑战模式中出现的迷你游戏, 部分迷 你游戏还能通过NDS的无线通信机能与好友 进行对战。而卡奇宝模式则是恶搞了Hudson 自家著名角色炸弹人的一个模式。在这里卡 奇宾将化身为炸弹人, 并且连游戏也是传统 的(炸弹人)玩法。

新世紀エヴァンゲッオン 領波育成計画DS with アスカ补売計画

作为"新世纪抢钱计划"的衍生产物,这款(绫波育成计划)也算是做到位了。不仅推出了PC、PS2平台上的多个版本,现在还打起了NDS的主意。至于各位(EVA)粉丝肯不肯为此掏腰包,俺们就无从推断了。

顾名思义,这款名字颇长的游戏就是为了满足那些想亲手调教被

称为" 无ク 女始祖"

绫波顿的宅男们准备的。为了迎合更多人的口味,这次移植的是加入了明日香育成部分的PS2版(字轩:明日香姐姐最高!)。游戏的玩法和普通育成类游戏相似,玩家需要在限定的天数内安排两位少女的学习、训练和生活。根据教育方法的不同,最终达成的结局也会不一样。当然,《EVA》原著中的那些经典场面也会随着剧情的发展在游戏中再现。原先4:3的CG和动画将重新制作、裁切后以双屏的形式显示出来,使其更加具有魄力。除此之外,DS版还会加入一个类似智力问答的小游戏模式,则或 下各位玩家对《EVA》的狂热程度。



打

开

你

的



▲这样子穿着旗袍吃蛋糕的可要装 波。在动画中是绝对着不到的哦。



▲角色被设定在了左屏 而右屏则是 可触接的操作界面。

放源后:ステリ クラブ 26の歳。

本作是一款收录了26种迷你游戏的解谜游戏。故事的舞台是一座传说中隐藏了无数财宝和怪物的洋馆,为了探明该流言的真实性,主人公一行3人放学后在洋馆里展开了

探险活动。游戏的目的是让主人公们到达洋馆的最上层,每层都有着独自的迷你游戏,只有完成后才能突破到下一层。游戏中收录的迷你游戏是考验玩家注意力、观察力和思考力的小谜题,每种迷你游戏都分成5种难度,适合各个层次的玩家。

不是交票推理的侦探游戏

遊你游戏1

壓之鸡尾香吧

该迷你游戏要求玩家利用 红、蓝、黄、白4种饮料调出和 样本一模一样的鸡尾酒 在规定 时间内调好一定杯数即可过关。



遊你游戏2 @

哥速数字

游戏的上屏会有数字飞快闪过,这时要用触控笔点击下屏的对应数字 完成一定次数可过关。



遊你游戏 3

懷躁的噩梦

小心地用触控笔点击小球,让其在不碰到刺的前提下 沿着固定轨道到达终点。



一种的一种的一种的特殊的

收集更为射致的游戏信息

特道:携帯版 Fight-タブル

PSP



▲PS2版的原作画面就并不出彩 因此PSP 移植起来难度不大。

· (特 道)系列" 是由Spke 发 行、 Acquire制 作的 不

列. 以浓

厚的日本风情、高超的自由度以及丰富的支线受到了玩家们的喜爱。在系列最新作(侍道3)

(PS3版)正式浮出水面的同时,厂商也宣布了系列的原点之作(侍)的PSP移植版。PSP版的(侍)正式名称为(侍道 携带版),在移植了2002年发售的PS2版原作的基础上,还预计加入全新的要素。针对PSP的便携性,游戏新加入了通信对战模式,并且(侍道3)的主人公也会在其中出现。PSP版在武器种类上也将比原作更加丰富,游戏中的实技总量在250种以上,根据装备武器的不同,使用的必杀技也会发生变化。另外,游戏中还将附带PS3版(侍道3)的最新影像、玩家可以零先领略次世代最新作的风采。游戏将以3990日元的厚道价格发售,以低价来体验经典名作将不再是梦想。



● 通常的自主证明资源是直接证据 推案的部分之一。

▲PSP版还加入了对战模式 找个好友切磋一下吧。



本作是 rem推出的"(破烂机器人浪漫大富险)系列"的最新作。在本作的故事模式里,世界经历了一次重大的产业革命,各种各样的机器人的诞生改变了人们原本的生活方式。在这里面有一种被称为"步行机车"的两足机器人被广泛应用于农业生产、基础设

施建设和竞技活动中,而游戏中玩家所扮演的就是一名驾驶这种步行机车的少年,在这个蒸汽的世界展开冒险。游戏的特色在于玩家可以对自己的机体进行任意改装,从零件的获得到拼凑,所有步骤都要通过自己的手来完成,而机体的外观和性能会根据安装零件的不同而产生变化,玩家可以打造出只属于自己的个性机体,自由度非常高。另外游戏的对战模式也是一大亮点,利用PSP的无线通信机能,本作可实现最多1人联机对战。

(文 乌冬)

享受高自由度的机器从对战



▲接受各种委托是主角工作的一部分。



▲京店的培养也十分丰富。

Taktyo在PSP平台推出的作品不 少,不过基本上都是从家用机或PC 平台直接移植过来的、制作成本较 低的AVG。由于这些游戏原作本身 在日本就属于一致甚至三线作品 因此移植版的人气凝可想而知了。 这款 (9) 号医师 携带版》同样是一 款移植作, 人设和世界观在同类群 戏中都算比较有特色,而且声优殊 容意外强大且全程配备语音 尽管 它透透粉不上是AVG就家的公批之 作 不过闲着无聊的时候试一下也 先好

91号医师 携带版

MEDICAL 91 for Portable

人。 | 60%自元 | 光对应用边

和Takuyo推出的以学习 为期台的纯爱类AVG不同的是,本作的影片将有着科 幻 SF,成分。游戏的故事发生在电脑和机器人技术 异常发达的近朱来, 在那个时代, 人类写机器人共同 存在于同 社会。本作的主人公吹雪げ奈 吹雪ユナ) 就是一名机器人,某天,她被自己的创意者。天才 科学家冴草宁《带色》家名叫 AMC 的医院、作为实 习护生在那里开始新的生活。在实习期间,她不能聚 **蒸**角己机器人的身分。

游戏的世界观并没有一开始想象得那么简单。 它被设定在了一个架空的冷战时代之后,虽然其时 各国之间已经没有了战争,但恐怖组织的破坏。 却一直都没有停止过,因此专门对付资格分享的军 用机器人就这样诞生了。但是 其中有些军国的 20 拥有了自己的赞志目进行了谋反,反而使社会了严 更加混乱不堪。知道了事态深刻性的政府是

门。174 四人头面的电影,并必要紧张力量。方面 机器 4 也被严禁拥有的一部飞槽 实然有 天, 处于 高国南部 上李体内的严考或核心原由于某些原因而 だ生子。こ、かを出い所察走 総密警察婚例出位。 そける場合がデイデコ級為人で 協調基



(声优≠川澄綾子)

由天才科学家深草宗司所开发的 最新锐91型机器人,外观被制作铜非常 精致, 和人类完全没有区别。为了测试 她对社会的适应程度, 宗司将优杂带到 了自己大学时代的恩师石神龙二郎所经 营的医院AMC。让她以实习护士的身分 开始工作。AMC中知道她是机器人的只有 宗司和院长石神龙二郎,在其他人面前,优 都必须往事不要藉自己的真实身分。





作为 歌AVG, 本作的 玩法和其他同类游戏枪差不

大。玩家在游戏中的主要目的就是甚处与角色们对话从而发展剧情,在剧情过程中会触发各种各样的特殊事件。毫无疑问,AMO就是超事的主要舞台。玩家需要在AMO的各个设施和场所闯进行移动,当在某个场景中遇到其他角色时,就会进入特殊可适模式,此时画面看边会出现6个分类话题,玩家可以有便地对这些话题进行询问。游戏中比较体验的点是,已经对话度的项目在其名字看上会有一个纤红色的记号,这样就不怕间到重要的话题了。一开始,玩家可以前往的场所是有限的,不过随着影响的进行,会有越来越多的矫新对玩家解禁。



新り音系統無率是不足性較極端的 在对話 計物任用課制以快速地跨过对話、按「健可以同看 之前的对话 如果西重要对話没有看仔細 就可以 按一键率重新现在。按一键可以在由现和手动按过 控制之"丁埃、并且到家可以监督付过按过对话的 连度、按一键可以去掉对话框。 服在发生特殊事件等 "每年》 及样就可以不到事件 CO的全体系。

追加部分

展稿上大学看一点空影 机器驾驶上脚, 监附扩展 需要特集体令压制等上映过

和思晓声说。此时上的"一百年到岭代表无法之人。"



广场运入增路。机器警察在同一版面中最多省3台, 不过需要注意的是,它们是不会在地图上显示的。要 类数机器警察的行踪,只能利用画面右侧的3个圆形 是了器,它们代表的差机器警察的视点。在圆形显示 数的四周有8个弧形的灯,用来表示机器警察所面朝 的方向。当机器警察商优奈特别近的时候,显示器在 上方的警报灯就会闪烁,此时必须引上逃走。

如果没有成功选走,就会进入与机器警察的交锋更重。此时优秀的左边或右边会出现提示符号。当符号在左边时按C键、在右边时按P键就可以回避警察的攻击,成功3次之后就可以继续逃跑。顺带说一句,由于初次进入回避喷式时缺乏适当的操作说明,因此笔者凑了好几次档才试出是按上/R键来进行回避,这也算是游戏制作过程中的一个小小失误吧。

优别。自己亿

在地图制度的菜单选项 中选择 MEMORY 可以查看 到优多的记忆。在性质上实

际就是观看游戏中的登场人物情极。登场人物的情报并不是一开始就全部表示全的,而是要随着流程的推进或特殊事件的触发来慢慢要得完整。





游戏的幸质比想章中的要高,刷情和世界观还是比较吸引人的,并且玩起来的节奏也比较快, 游戏的声优殊家非常强大,并且厚道地实现了全程语音, 代入感很强, 比较不满的还是游戏中华追踪部分, 尽管逐算有特色, 但个人觉得设计得比较

....

鸣肋、玩起来有些别扭。



杂兵战在游戏中所占比例最大,杂兵战的打法是根据英日语的双重提示在触摸屏上以手写的方式输入单词。系统对于写体的识别能力还是相当不错的,只要不是写得太过扭曲,基本能一次辨认正确。而如果有玩家手写体实在不规范,或者不习惯用触控笔书写,还可以在Option的"手书》文字登录"里登录自己的手写体,方便系统辨认。



作为"〈死亡之屋〉系列"的分支,游戏的基础界面还是与丧尸战斗。战斗的方式是在规定的时间内正确答题,题目的类型具体可参见下文的"六大游戏方式"。本作对玩家的输入建度没有太高要求,只要不是太过拖拉。回答每个问题时获得A级评价并没有太大困难。需要特别注意的是当屏幕中出现多个丧尸时,看的丧户会提出书写一个字母的问题,这种单个时,看的丧户会提出书写一个字母的问题,这种单个



字母的书写产生判定的时间比一般单词要短,如果玩家执意写完单词再应对该字母,通常会因为赶不及时间而被攻击命中。正确的方式是,点击下解的"切り替え",先解决掉单个字母。

六 太 游 戏 方 式

化丽的亦自

这是对相似词汇的考验。比如图中提示的与"类"字相关的词汇。 实有关的词汇 实有是是怎样。这时玩家就需要在下屏墙入拼写该单词的正确字母了。该模式给予玩家5个生命火种。完全熄灭则会GAME OVER 书写单词时,系统给予的提示往往金 书写单词时,系统给予的提示往往金 书写单词时,系统给予的提示往往金 书写单词时,系统给予的提示在往金 书写单词时,系统给予的提示在往金



CULLY TEAS FORD

取住的那汉世口



尸出现时都会携带着一个英语单 词。犹家要从下解的三个选项里选 出意思与之符合的一项。该游戏没 有生命火种的限制。但给予玩家90 矜的规定时间 答对重目现据时间 额外扣除时间 因此 两个英语实 力有一定差别的玩家在该游戏里更 容易拉开差距

是不是方面裁

从下屏选择词汇, 以填空的方 式完成上屏的句子。上屏显示的是 一句完整的日语,以及与此日语对 应的英语句子,不过英语句子中会 故意拿掉一个单词, 四个选项中的 词汇也彼此近似, 颇具迷惑性。该 游戏中无法使用HINT槽,5个生命火 种完全熄灭的话就会GAME OVEH。

生活。其里淮西

按順序选择下屏的调译造例。應思需要与二



四日立十十七十十二五五

中只有5个能派上用填制一鱼选到了错误单调 失敗。因此建议玩家在 玩该游戏时先来取排除 法》把旨光定格在5个 正确的单调上再予以排 **ログインが進択公開る**



序》该模式有120秒的 时间景制。如果在一个 问题上消耗大量思考时 间会影响最终成绩

"庄全本需要五

完整販売贷子后再将輸 上屏核对。以达到餐堆開力

英语的

玩该模式时建议找个比较 安静的地方。把NDS的音量调到 **圖大**。

《

』

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

》

《

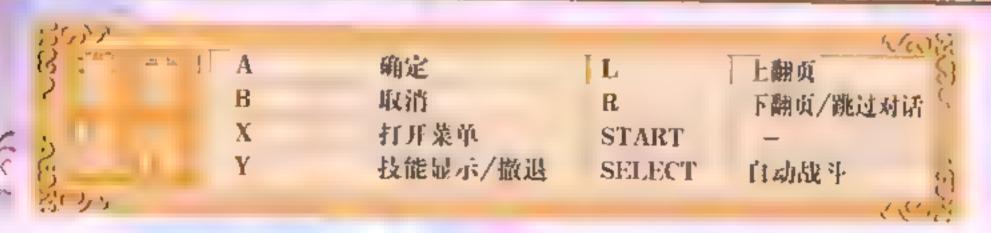
》 的杂兵战无甚区别,可最重要的 点是该游戏无法使用HINT槽 -这也是为什么要把音量调大的 原因,在无法依靠HINT槽翻开单 **调中的隐藏字母时,依靠自己的** 听力也是相当不错的做法。该模 式并没有生命槽和时间限制、评 价方式是根据写对单词在总单词 数量中的比例。



是不使工業給業或使主義大量的流



《鬼魂力量》是idea Limotory的人气SLG系列,该系列以精美的数。 设、独特的世界观吸引了大批的FANS。而大家现在看到的正是 力量》系列"的最新一作。本作在继承了系列人气要素的基础上。在系统 方面也进行了一定的简化,即使是不擅长St.G的玩家也能轻松上手。





战斗前玩家需选择上场战斗的武将,最多 可派出三名。游戏中武将具体被分为三种类 型,分别是战斗型、防御型、魔法型。根据类

型的不同, 他们的部队在战场上所处的位置也 不同、战斗型武将只能放在第一列的格子中、 防御型在第一列,魔法型为第一列。每列有一 个位置, 具体要将武将放在哪, 玩家可根据情 况自由调整 另外 这一种类型是有属性相克 的,具体怎么点做痛动的。防气攻。



敌方出场武将

敌方领导者

我方出场武将

我方领导者



no do do do do do do

当选中某个武将后,若画面上出现该字样,表示本场战斗的地形对当前选中的 武将有利。

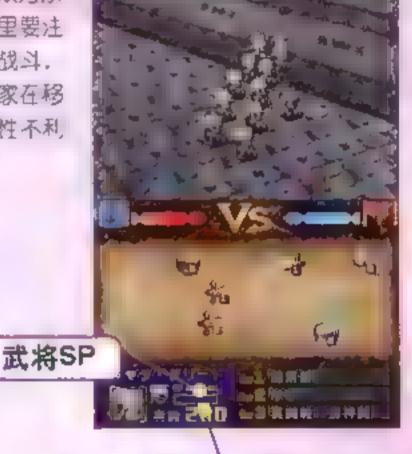
战斗开始后,在下屏我们可以清楚地看到敌我双方所有部队的位置,利用触控笔可以移动我方部队。这里要注意, 敌方部队和我方部队一经接触, 就会立刻进入战斗, 这时若想让我方部队退下是非常困难的。因此, 玩家在移动每个部队时要非常谨慎, 避免让我方部队遇到属性不利的敌兵, 否则战况会变得非常糟糕。



当我方武将和敌兵接触并进入战斗后。该名武将状态栏中的SP槽会徐徐上升。蓄满一条后可以使用LV1的炒杀攻击。若想要使用LV2、LV3的炒杀则要蓄更多。若SP达到要求,下屏右下方炒杀技的名字会变为白色,点击便可使用。



本作中玩家将指挥一股势力,在不断发展 自己的同时打败其他势力,最终统一整个永无



剩余兵力,为零时该武将会自 动离开战场。

大陆。游戏以年为时间单位来进行,一年有12个月。每个月玩家都需要进行不同的管理,分别是政略、外交、税收、人事和战斗。其中,前面四项可以归为内政,用于壮大自身实力,而战斗则是统一天下的必经之路。在上屏幕的正上方,会标有一年中的行程安排。

玩家需要有计划地安排,只有熟练掌握各个管理项目的要点,内政外攻相互结合,才能迅速达成统一大业。下面我们将为大家献上一份是法书。希望对各位达或靠业有所帮助。

value was was wall beautiful to the





这是对支配国进行强化的管理,可操作项目为"增壁"和"投资"。其中,增壁的作用为增加城池的防御力,最高999。在碰到敌人进攻时如果城池防御力足够,则可以轻松打退敌人。投资则可以增加该国家的国力,最高200。所有支配国的国力合计起来就是本势力的总国力,这影响到每次征兵所获得的后备军数量,可以说是非常重要的,请尽量多提升支配国的国力。



要说明的是,进行一次增壁需要花费基准 货币50点,而投资则需要花费10点。这两个操作项目的成果取决于武将的智力。但是增壁一次最多只能增加2点防御,且受智力影响不大:投资则非常明显、智力高于6的武将进行次大概可以增加国力15点左右。推荐每到政略用时,全部智力高的武将都进行投资操作、而智力低的则进行增壁。



与原本是敌对的国家进行结盟,以减少被强大敌人攻击的几率,就是外交的主要目的。 在这个月里,可操作项目为"同盟"和"说得"。 同盟的作用就像之前所提到的,可以暂时和某 国家结盟,这样就不用担心受到该国家的攻



走了。而说得的作用则是说服他国武将成为自己的手下。这是一个强化自己的同时削弱对手实力的绝好办法,推荐除了必要的结盟以外基本以挖角工作为主。

本管定同盟还是说得,成功率都是取决于 武将的外交数值。另外,由君主亲自去与他国 结盟的成功率是最高的,所以如果有需要的话 尽量派君主上谈判桌。而说得方面,一般来说 成功率都比较低,不过 旦成功说服了对方的 个人,那么让该武将去说得其他武将的话成

万人,那么证该武将去说得其他武将的话成功率会比较高。连续说得成功直到对方只剩光杆君主的情况也时有发生。另外,说得的目标国家可以是敌对国,也可以是同盟国。碰到强大的对手后,先与之结盟以降低成为其目标的风险,再不断挖角让其人才尽失,最后撕毁条约一举将其歼灭,是一种比较常用的手段。不过要注意的是,同盟国只是降低被攻击的几率,风险还是有的。既然我们可以随时毁约,那么对方翻般又有什么奇怪呢?所以,哪怕是结盟了,也一定要做好增壁的防卫工作。

最后要说的是,他国的君主也是可以说得的。一旦说得君主成功了,那么该国将直接变成玩家势力的附属国,而且就算是力量比自己强大很多的国家也可以这样对付。再加上SC大法的使用,只要不嫌麻烦,在初期就迅速征服整个大陆都是可能的。不过,这样玩一是无职整个大陆都是可能的。不过,这样玩一是无职。一是无法看到专有别情 因为别情都是要贡制。对数量的国家后才出现,而不仅仅是附属国。

146 M LUG LUGA LUGA LUGA MANDA DE MANDA MA

THE INTERNAL PROPERTY OF THE PARTY OF THE PA



在月获兵充项个交和兵备作兵得在们物上可有, 目,易税是军,都这可资的操有别征。得的次以数个以和补作三是兵征后操征获量

的后备军,具体数量多少将根据总国力决定。玩家可以将这些士兵分配给武将,也可以任意调整现有武将所带的士兵,每个武将最多带兵400人。税收则,可以获得部分基准货币,但是与交易所带来的收益相比甚至可以忽略不计。

下面来详细说一下交易,因为这是获得基 准货币的主要手段。先解释 下基准货币: 在 大陆上流通的货币共有4种,分别是劣鬼、宝 玉、金和家畜,不同的国家使用不同的货币, 而玩家势力所使用的那种货币则称为基准货 币。每个交易用,这几种货币之间的汇率都会 发生变化。利用4种商品之间的差价就可以轻 松创造出巨额利润。举个例子、玩家势力的基 准货币是劣鬼,在这次交易用中对金的汇率是 0.4, 对宝玉汇率是1 6, 于是花400劣鬼买人 1000金。到了下一个交易用,劣鬼对金的汇率 猛涨到2 2. 对宝玉见降到0 6. 于是将上次购 入的1000金全部卖出、获得收益为2200分鬼。 净利润就是1800了。接着再大量购入汇率较低 的宝玉, 等到汇率上升后再全部卖出, 这样就 可以持续赚大钱了。以笔者经验看来、虽然只 要保证购入时汇率小于1、卖出时汇率大于1就 可以赚钱、但是还是推荐汇率在0.6以下时购 人, 在2,0左右附再卖出。但是, 基准货币的 持有量最多只有9999,几次交易下来就可以达 到最高了. 但本作只有在增壁和投资的时候会 有少量金钱消耗,使得巨额财产没地方用。



本月将对手下的武将进行管理,这里可操作项目是役职和探索两个。在探索中,可以选择 位武将对支配中的国家进行搜索,以获得





後限是选择合适的武将任命为军师、外交和内政这三个职业。其中外交官需要的是武将的外交能力,内政官需要智力,军师则会影响到各个武将的能力。同一个武将由不同军师来评价的活能力可能会是天壤之别。在任命的时候一定要慎重。另外,在役职中还可以选择辞退武将。在后期武将人数越来越多、越来越难管理的时候,辞退部分能力低下的武将也是必要的。不过在初中期人是越多越好的,虽然打仗的就那么固定几个,但多余的人在说得、增盟与常均原包上也是能发挥大作用的。

MONTH SEASON (SOM)



统一大陆不能光靠炎判桌上的 纸空 文,战争才是最直接也是最重要的手段。在 战斗用里,可操作项目有战斗和私掠两个。 后者是直接从敌对国获得基准货币的手段, 成功率取决于武将的综合能力以及目标国的 国力。另外,私掠即使失败也不会损失任何 兵力,可以放心使用。

兵力,可以放心使用。 接下来将为各位 介绍统一大陆的重要/ 手段 战斗。战 斗分为两种类型,即武将对战与城池战。发生战 斗射,

只要双方都有士兵,就会进入武将对战。战斗分为准备和实战两个阶段,在准备画面中挑选合适的武将并安排阵型,最多可派3名武将上阵,前提是该武将必须带有土兵。之后在实战中利用触控笔为武将画出合理的行进路线碰到敌人就会自动进入交战状态,在战斗中将对手的总兵力削减到0即可结束。值得一提的是,由于每名武将最多带兵400人,所以每次战斗每一方最多只会有1200名土兵。在攻打敌人时可以完全无视对手总兵力,只要保证自己有3个带满兵的武将就够了,况且敌人武将数若不足3人,兵再多也派不上来。

战斗结束后, 如果是攻方胜利则继续进入城池 战,根据玩家势力在城也战中扮演的角色不同,城也 战会分为攻城战和守城战。在攻城战中, 玩家可以进 行说得、攻击和撤退三个操作,而操作次数由武将数 量决定。直接攻击的话,军队会自动攻城,每次攻击 的伤害值跟攻方兵力有关。若能将城中扣光则算直接 占领该国家, 使其成为支配国。而说得如果成功, 那 么该国家会成为玩家势力的附属国。如果是撤退的 话,就直接算是战斗结束了。而守城战方面,玩家将 而临敌人的数次进攻, 具体次数由敌武将数量决定。 每次遭到攻击时玩家都可以从两个操作中选择, 一是 防卫, 二是降伏。防卫的活自然不必多说, 只要在敌 人的攻击次数用完后保证城还有HP残留就算胜利。如 果选择降伏则成为敌人的附属国、之后会丧失全部同 盟国,并且必须要打倒亲国后才能翻身,可以说是下 下之策,不到万不得已绝对不要乱选。



在战斗胜利后,玩家将有权利处置战败国的武将和道具。处理武将有三个选择,解放、处刑和劝诱。选择解放的话、该武将将离开军队,以后有可能再被拜访到,处刑则是二话不说将该武将杀死,从此不再出现:劝诱则有可能使其成为我方武将,不过如果失败见与解放效果相同。之后将进入战利品处理画面。在这里可以选择使用各种新获得的道具、效果也不尽相同,如增加武将能力等。需要注意的是,

有些道具如技の书、與义の书等,可以改变武将的现有技能,如果对该技能不满意的话就可以进行替换,而到后期甚至会出现改变兵种的道具。不过,技能和兵种一旦改变就无法再改回来,使用前一定要慎重考虑。笔者认为改变技能的道具最大的用处,是让那些原本没有相应等级的技能的武将学习到新的技能,这样可以使得他们的战斗力大大增加。



在整个永无大陆上分布着40个国家,而玩家最初可以选择的势力一共有/股。不同的势力除了地理位置、基准货币和初期配置的不同以外,基本的发展思路都是一样的,即结盟大国、吞并小国、游说挖角、最后攻击同盟国,不断反复、最终统一世界。这样一采,不管玩家选择哪个势力,最重要最关键的都是初期的发展方向了。则开始该攻还是该守,该与谁同盟,该进攻哪里,下面就由我们来为大家进行简单的势力分析。



国名: ネウガード

君主: キグナスニライン

士兵数: 1200

总国力: 140

基准货币: 120

初期或将共有4人,四位或将各方面的数值也都能让人满意,可以算是能够比较轻松发展起来的势力。在地理住置方面,只要将北方的解放军工力和ライドルボジション消灭,就



可以安心向下扩张了。而且这些远离前线的国家还可以不用增壁、把防卫工作的精力都投入到前方去。本势力发展起来比较轻松,向各位初学者推荐。

was evaluated house and the control of the control

N上共和国革

国名: ゴルデン

君主:カリスト・ホーン

士兵数: 1200

总国力: 180

基准货币: 120

一开始就拥有1200名以上的士兵和两个同 盟国,本势力注定非常简单。虽然缺少魔法型 武将,而且初期3个武将能力都不怎么样,但 是仅靠人数优势就能把南方的几个小国轻松拿



and the the

下。过程中碰到的ラウオン帝团和工ルフ军等 大国可以先与之结盟、等招收到了厉害的武将 后再侵略也不成问题。本势力非常好用,向各 位初学者强力推荐。

絶对領域

国名: トラテベス

君主: ユヒト

士兵数: 300

总国力:50

基准货币:80



保全自己,推荐通过S L大法来说得工儿刀车的 或得,削弱其实力后将其消灭,之后再把东边那 此小国清除,最后向大陆内部推进。个人认为此 势力的发展过程非常困难,不推荐给新手。

此得之

3住武将的实力都很不错。只是士兵太少 了 最开始的一年内还是不要胡乱打仗的好 你接的两个国家实力都很强、只能选择结盟以

国名: メイマイ

君主: エスブガルーデ

士兵数: 360

总国力: 150

基准货币: 110



本势力同样很难发展 因为武将能力太弱 了 还好初期包国力就很高,这样征兵时就万 便不少。先把上下两个小国消灭 再慢慢屯兵发

挖其武将。如果把哪个国家挖到不足3 个武将了,就正刻攻击吧。

50 N LOCAL COCAL C

ny iny iny iny iny iny iny iny iny

国名: ジグロード

君主: ランディア

士兵数: 800

总国力: 65

基准货币: 100

西北方向的ユニコ ンフラッグ实力很强、剛 开始不要惹上为好、推荐与之结盟。之后还是与



ユニコーンフラッグ的发展方向一样、先把最北方 的两个小国消灭以肖除后患、再慢慢向南推进。

国名: ボルホコ

君主: アリサ

士兵数: 500

总国力:56

基准货币:50



错。推荐一开始不要急着扩张, 屯了足够的兵 后再开始侵略,至于发展方向当然是兵力相对 弱小的东方。至于同盟, 当然是越多越好了,

初期国力并不算很强。虽然有5名或特但是 带兵数却很少。还好四位守护者的能力都算不

国名: ボローニヤ

君主:ゼルディ

士兵数: 400

总国力:70

基准货币: 92

たけどしたから今では 権は。他 おまえたちの存在を思めばしない。

结成同盟 等自身实力发展起来后向北方扩张,然后再慢慢打回南方。

出傷

初期士兵更少、而东西南 こ 个方向的国家 都比我方要强。推荐先与南方的ラウオン帝团

本作发售后网上是骂声一片。倒不是说本作非常烂《只不过在很多细节的 处理上不够人性化。官方宣称的高耐玩度体现在全部势力的剧情收集、全部武 将收集等要素上,但实际上要完成这些点集是非常结果多味的 大作的缺点大

多 若不是"《鬼魂力量》系列"的死忠还是不碰》+1

was twas twas the wind of the sold to the

理論學的主義。 理論學的主義。 一直都由理會担任主角。 一直都由理會担任主角。 一直都很少。所以这次游戏 制作小组决定带给玩家不同与以往的游戏感 更加,那就是把万年配角叮当推到舞台上。让 玩家们尽情领略机智勇敢的特工叮当的无穷 魅力。好一现在就随特工叮当一起来解决新 生的危机吧。

感密特工叮当

Secret Agent Clank

PS

瑞奇蒙冤锒铛人狱。 叮当奋起独挑大梁。

游戏概况

本作与系列玩法一致,玩家要操纵游戏角色在3D场景中展开冒险。除了主角盯当的主线任务外,瑞奇、夸克船长以及3名特工机器人都各自拥有独立的战斗关卡。除主要任务以外,玩家还可以接受数量繁多的分支任务的挑战。这些分支任务虽然与故事主线无关,但是完成后可以获得不错的道具以及金钱上的奖励,所以只要是不急着把主线任务完成的玩家可以先把分支任务完成。在游戏中呼出菜单,进入

"CASE LILES"选项后,就能看见各个角色的任务完成度情况,只要是已经通过的星球,玩家可以随时进行尚未完成的分支任务。



1 计操和特定道具

四当和瑞奇拥有装备和更换武器道具的能力,在战斗过程中可随意在近战武器与近程射击类武器之间进行切换。特耳然为近程射击类武器之间进行切换。特耳是多次,有15种效果不同的武器或特工意具,而端奇则,拥有多达18种武器道具,另外还有5种属性的扳手。在游戏中写出菜单、进入下的各种装备了,替换装备都要在该选项中进行。本作中的武器可以升级小次、只要使用够频繁,新入手的武器便可以很快升满。武器道具除了可以在特定地点或者剧情中获得外,其余全部都需要在商店内购

买。除了购买武器以外,补充弹药或是升级武器用的零件都需要在商店内购买,这些东两价格都不菲。商店除了设立在某些场景中以外,如果玩家已经购买并装备着"PCA"这件经典道具的话,便可以随时随地光顾商店了。比较令人遗憾的是本作取消了盔甲收集的环节,可能是凹当从来都不穿盔甲的缘故。



地藏品。

提起"(瑞奇与叮当)系列"的 收集品自然就想到钛合金螺丝, 在游 戏的每个关卡中都隐藏着数量不一的 螺丝,收集这些螺丝的好处是可以购 买各个角色的新造型 (SKINS)。 呼 出菜单进入"SPECIAL",然后在 "SKINS"选项内就可以购买。角色 造型繁多,需要花费的螺丝数量也不 尽相同,还是根据自己的类好来选择 性购买吧。另外技能挑战点数(SKILL POINTS)也是系列的保留节目了,本 作一共设置有65项技能点数, 玩家只 要完成系统所规定的特殊成就、便能 获得相应的点数。获得的点数可以用 来购买秘技(CHEATS),本作一共拥 有14种五花八门的稿怪秘技。



战斗操作

操作手感与系列前作一样优秀, UT 当、瑞奇以及夸克船长的操作几乎都是一致的。特殊追逐关卡和特工机器人的操作会在下文中进行详细解说。

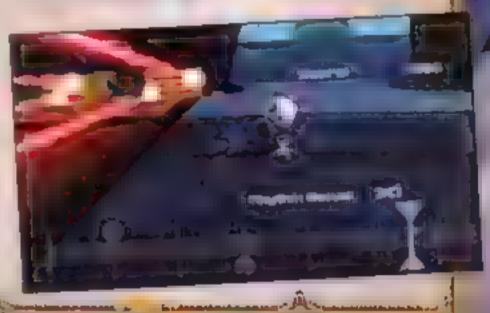
and the same of th	
滑杆	操作角色移动
方向键	操作角色移动
	近身攻击
Δ	武器选择
0	使用远程武器
×	跳跃
L	视角向左侧旋转
R	视角向右侧旋转
L→R	快速拉正视角
START	暂停/菜单
SELECT	主观视点模式



MASSION 1

午夜时分, 机器人科技博物馆局围 静悄悄的, 正当田当潇洒地以"谍中谍" 式的方式 替入博物馆时,居然发现 选 奇被 警卫们给抓了个正着。盯当随后从新闻报 道中得知, 博物馆的藏品 无限之眼被 窃,而头号嫌疑犯正是夜闯博物馆的端 奇。由于老搭档瑞奇被奸人所利用, 叮当 决定再次前往博物馆展开调查。第一关的 她瀏很简单,沿着大道走即可,探照灯文 种小儿科的玩意对于田当来说等于是形同 虚设的。进入博物馆以后,依旧是以潜入 为主,只要不被巡逻守卫的电筒壁到就不 会触动警报。走廊两边闪光的花盆,其实 是用朱躲藏的,按个就能进行伪装。来到 2层的梯子上获得新武器钛合金齿轮飞镖 (le K Hang 。从楼顶天窗下到時列 室内,在室内大肆搜乱一番后又能获得新 武器墨水钢笔(Jackout Hen),这件 道具的作用在于屏蔽激光警卫系统。房间 内的守卫可以进行暗杀, 暗杀过程是一个 简单的Q E、按照屏幕的提示在限定时间 内快速输入即算成功。来到有巨大雕像的

大堂, 由于这里警卫数量很多, 所以尽量 采用暗杀会比较好, 如果触动了警报就会 很麻烦。场景内像电话亭的透明玻璃小屋 就是武器商店, 在里面可以购买弹药、新 武器道具和各种零件。大厅1楼角落内有 病奇的武器 (Locerators), 可不要忘 了拿。用齿轮飞镖射击1楼雕像附近的光 线. 打通了通往2楼的道路。在2楼最后一 个房间内拿到無點鞋 (Jet Boots) 就能 来到新区域, 随后的路程看似挺长, 但其 实很简单。这部分就和玩音乐游戏一样, 依靠准确地输入即可顺利过关。盯当顺利 来到藏品失穷的房间,宝贝虽然星已不见 了。但是现场遗留的一张留有号码的纸条 **号起了町当的主意。**





由于上次的盗窃事件,使得竭奇被禁锢在具有最 高安全措施和异常坚固外壳的监狱里、想要从这里越狱 几乎是不可能的事。尽管如此, 叮当还是联系到了瑞 奇,并偷偷寄了份"礼物"给瑞奇。瑞奇的战斗关卡是 一个类似前作竞技场性质的关卡,瑞奇要连续接受同居 牢友们的残酷挑战。除了[[]当偷偷送来的激光枪外, 在战斗开始后还能获得另外两把武器, 分别是冰冻霰 弹枪 (reezing Shard Gun) 和冲击拳套 (Charged Walloper)。由于弹药和体力随时都会有补给,所以不 必而省弹药。在最后一轮挑战中会出现 大一小两头刺 狼,虽然长相很残暴,但也不可能是瑞奇的对手。战斗 结束后可以选择继续或其他项目引是继续冒险。

MISSION 3 = 37 特工U当

町当在追查失窃藏品的过程中, 遭到 了神秘人物Number Woo的暗算,在下飞 船的时候掉进了有电的水桶里 眼看自 己就要被镭射武器人道毁灭时,叮当亮士 了自己的王牌 特 I 机器人。3名特 I 机 器人的操作不是很复杂. , 是切换角色. [,为攻击, ○为叠罗汉, △为指令。另外 还有4种指令,按住人后按方向键就能进 行选择,FOLLOW是跟随,ATTACK是 攻击, REPAIR是修理, WAI是等待。要 多利用特工机器人的特点来解除遇到的机 关,坏掉的装置需要自身带电才能接通, 高处的平台或机关要量罗汉才能到达。顺 利救下叮当后,就得换叮当继续引关,此 时Number Woo手下的机械忍者军团也已 经在等待盯当的到来。因为忍者们的身手 很敏捷, 所以用齿轮飞镖来还走是个不错

的选择。在且战且进的过程中会得到威力不治的地雷枪(Cufflink Bomb)以及特上开锁工具(Omni Key),利用后者就能解开游戏中所有锁住的门或机关,当然前提是得完成开锁迷你游戏。叮当来到大竞技场便要面对一大群机械忍者的挑战,其中红色大块头忍者比较难缠,近身惯火的招数非常无赖,利用齿轮飞镖来远距离干掉他们吧。战斗结束后,叮当顺势从Number Woo嘴里揪出了一点线索。



MASSION 4 查克腊长

镜头转到了夸克船长这里,这个高大威猛的家伙是系列中最白痴最胆小的角色,喜欢吹牛和做白田梦。这次他为撰写自己的英雄传记而带着记者四处寻找灵感。夸克船长与宇宙机械怪兽的战斗大致分为两个阶段,在第一阶段中,怪兽只有

两种攻击方式,甩尾拍地的直线攻击和数权导弹的追踪攻击,都不难躲开。在第一阶段时,怪兽会飞到空中进行充电,这时要攻击机械忍者来撞坏3个电塔。当怪兽落地后又多了几种攻击方式,其中跟具威胁的是激光横扫攻击,应对方法是利用附近的两个光棱塔来反射怪兽的光线,不仅能躲避掉攻击还能对怪兽造成伤害。

MASSION 5 DE DE LA TRANS

们当为了进一步调查宝石的下落,来 。到了博爵夫人的秘密城堡中。们当准备向



拥有无数珠宝的博爵夫人打听相关情报,但 条件是必须接受博爵夫人的舞蹈考验,如果 表现良好就能得到情报,而搞砸了就要受到 最严厉的惩罚。跳舞过程可以说是危机重 重,每跳错 段就会被机关暗算一下,所以 说每一小段尽量不要出现过多的失误,不然 从头再来 遍就很无聊了。获得相关情报 后,叮当当机宜断跳窗逃跑,依靠滑雪板来, 摆脱卫兵们的追击。进入滑雪追逐战,此类 关卡可以说是游戏中最没难度的关卡,一和 叶分别是左右踢腿攻击,×是跳跃,①是向 壳割击。 罢杀车。

TMISSION 6 PAINZBE



监狱中的瑞奇似乎又遇到了麻烦,他不光遇到了好多以前的仇人,而且还面临着挨饿的命运。好在盯当一直都偷运武器给瑞奇,这使得瑞奇不至于空手战斗。本关又是连续6轮的大战,对手中最搞笑的是那些拿着巨大鸡腿当武器使的壮汉,那场面真是激烈又滑稽。场景内的通风口除了会吹进杂物以外,还会混进一些很难缠的家伙,所以要记得及时关闭通风口,用扳手旋转爆丝即可。

MUSSION 7 - RITT

里前在博爵夫人那得到的情报中,提到了一个OJKIngpin的人,虽然听说这是一个不好意的家伙,但叮当可不管那么多。行动开始后,叮当要紧紧跟着黑老大大的gpin一伙,跟踪也是门技术活,必须与自标保持在特定的距离内,太靠近的活会。可起Kingpin的怀疑,太远了就会跟丢。在跟踪一段时间后,Kingpin的小弟暗杀掉。干掉全部4个小弟后,Kingpin就会慌了神地狂奔起来,干万不要被甩远了。Kingpin在得力手下Jack

的掩护下逃上了飞机,而盯当为了追赶 Knapn而冒险跑到了飞空艇顶部,在空中 叮当遇遇了Jack的重重阻挠。心狠手辣的 Jack不光召集了很多敌人,甚至还轰炸了 整个飞空艇船队,叮当需要果断地在各艘 船上来回跳跃。在飞船靠岸后,叮当还得 经历一些考验跳跃技巧的机关。正当叮当 轻松将Jack揭定的时候,夸克船长正好赶 来,这个狂想家居然又开始想象自己是如 何主败Jack的,真是太虚荣了。夸克船长 的**过程就是 场UOSS战,一场与Jack 的战斗。战斗分为两个阶段,第一个阶段 用激动枪足以对付,而第二阶段则要好好 利用手中的吸尘器,吸取Jack发射的炸弹 球,然后将炸弹球送还给Jack。

MASSION 8 用局

叮当收到线报,失窃的无限之眼被装进箱子,送进了某个豪华赌场内。为了能把宝贝夺回来,叮当伪装成快递公司的送货员混进了赌场。在赌场内不能随意走动,一旦被守卫发现就会导致任务失败,好在叮当有件秘密武器,那就是可以伪装成敌人造型的复制单眼镜(Holo Monocle)。单眼镜开启后对准场景内的守卫,在镜头放大到最大倍率时,瞄准镜头上会出现绿色圆圈的提示,此时就可以进行复制了。要注意一定要对准角色的

正面,侧面和背面都无法复制。伪装完毕后,叮当不能做任何动作,不然就会露出破绽。而且也不能暴露在被复制角色的面前,如果他们看到和自己一样的人出现在的前,不被吓到才怪呢。由于进入特定的门要特定的造型,所以中途要复制多种角色,依次为守卫、酒吧女服务员和军官。在潜入的最后阶段,们当看见箱子被入抬进了VIP包厢内,看来需要一个口令才能进入,于是便请求瑞奇在监狱找知道口令的"熟人"。

www.plumbook.cn

MISSION 9 3 11 UT [] 3

由于叮当的委托,监狱中的瑞奇 便展开了打听口令的任务。想要顺利问 到口令自然没那么容易,还得靠实力说 话,看来一场恶斗又是免不了。这次是 连续8轮的战斗,战斗过程和以前差不 多,相信各位都能顺利完成。



MASSION 10 是赌局

乔装打扮成西部老牛仔的叮当终于 顺利进入了VIP包厢内。但想要赢得宝 贝还得展露牌技才行。打牌过程和之前 的跳舞环节 样,只要不按错太多就没 什么问题。当赌局进行到一半的时候, 其他几位赌客会动起歪脑筋, 他们准备 出老千了。精明的叮当自然看在眼里, 他不动声色地派出了特工机器人。桌子 底下。小机器人之间的战斗打响,对手 的机器人不但会攻击盯当的椅子,还会 偷偷送好牌给自己的主人。特 I 机器人 们当然不能让这些狡猾的家伙得逞。记 得优先攻击举着牌的机器人。叮当最后 是赢了赌局,但是那箱子居然是空的, 无限之眼并不在里面,看来又是空欢 奏一场。此时牌桌上的性感女机器人还 准备安慰下失望的叮当。在投怀送抱之 际。叮当却一溜烟地跑了…

MASSION 77 THE TUT

根据可靠消息,无限之眼可能已经被 Kingp n转移到了实验室的地下,那里充斥 者可怕的怪物和致命的化学溶剂。则当可 是被吓大的,他准备去那里直接找Kingpin 算帐。实验室地下到处都是黏液怪, 些 大黏液怪被击倒后还会分裂出许多小黏液 怪,非常烦人。从大门进去后不管走哪条 路都会堵塞,只能从另一条路走出去。在 某间房内获得喷火枪(Jowtorch),利 用喷火枪便能锯开原本开不了的门锁。接着叮当会遇到一系列的动作谜题,通往目的地的途中有几块会上下浮动的平台,其中某些平台是可以移动的,把这些平台移动到合适的位置后,等平台再次上升时就可以用来做为踏板。叮当在实验室内找到了一名科学家,原来这可怜的家伙一直被Kingpin囚禁在这里,被强迫进行着某项镭射实验。本关最后是一段快艇逃脱战,遇到大旋涡一定要靠斜板来跃过。

THUSSION 12 BABI

夸克船长也来到了实验室所在的星球,爱做 自日梦的他还没进入实验室就开始YY自己是如何打败邪恶势力,从而拯救这个星球的情景。战斗地点在歌剧院舞台上,当然这是夸克船长想象出来的。总共要进行5轮战斗,难度不高但都比较火爆。当违败最后一轮敌人时,要记得亲吻舞台上那个"性感"嘴唇,才算是华酮谢霉。



西姆宗志為DW SM V WWW.plumbook.en

MISSION 13 全年指信

叮当按照新情报来到了新的星球, 这是个表面充满了岩浆的I厂星球。打 通道路需要各种武器, 具体用哪种, 机关 上都会有提示。叮当行动时最好不要被守 卫发现,因为工厂内的守卫都是孩子。开 启某处地面的弹跳装置后,便要小心应战 了. 因为一旦弹射到工厂核心位置后就会 引发一连串的恶战。警卫型大机器人非常 皮实, 小型机器守卫又经常会暴走, 所以 稍一马虎就有可能从头再来了。好好利用 周围的弹药补给,拿火力最猛的武器来应 战。乘作升降机来到上层矿区、还会遇到 新型号的机器守卫,此类机器人虽然外表 看起来很傻气,但是只要发现叮当的入侵 活动后就会 … 来到有移动监视器的仓库 内, 町当要保证自己不被守卫发现, 不然 就算任务失败,通过方法就是利用复制单 眼镜伪装成守卫的造型。关卡最后会遇到



密集的激光阵,要用墨水笔来屏蔽这些装置,但由于激光阵实在太多太密集,所以 墨水笔得省着点用,能躲就直接躲过。

由于叮当的疏忽,被人关在了零件仓库里、只能委托特工机器人来解救自己。 3名小机器人的工作包括协力开门和开动矿车。打通道路需要拉下开关;高处平台需要搭人梯上去;遇到扫描门可以拿起地上遗留的敌方机器人的脑袋来开。矿车挡路的话,就得绕路去开启电路电路接通后,障碍物便会被移走。总的来说这一环节的解谜并不是很难,动下脑筋,讲究配合就不难解除。

MASSION 14 章 简星大作战

镜头转到瑞奇这边,由于和博士在澡 堂洗澡时把牢友们给惹毛了,看来又要发



生胶体冲突了。浴室混战的场面异常搞笑,因为大伙都只裹着条毛巾,所以不管是瑞奇还是对手。被打中后跨下的毛巾就会飞了。"当然在关键部位是用黑框给挡住的。也别指望能看见啥。澡堂里的机关作用很明显,踩下绿色按钮可以喷出激流,用扳手旋螺丝可以打开仓盖,从而把敌人吸到外面去。在进行最后一轮战斗时,会出现恶心的BOSS 大烂泥怪。它的实力与外表一样烂。

MISSION 15 EEEKingpin

情报人员在某个太空船废品站内追踪到了K ngp n的踪迹,叮当决定去那个地方探索下。这是座恐怖的星球,空中的大脑状源浮物用齿轮飞镖来轻松搞定,而火力强大的炮台用榴弹枪来对付是最好不过的了,一发就能解决。在引擎室内引发激战

后,便要小心应战了,因为从现在开始会经常上演激烈战斗。相信玩家打到这里也已经买到了很多武器,灵活利用这些武器来对付层出不穷的敌人吧。在关卡最后,盯当居然发现了一位长得和自己一模一样的机器人,原来这个名为Klunk的家伙才是真正的幕后黑手,之前的Kingpin只不过是要他控制的本男罢了。

MISSION 16 三丁田大松族

夸克船长也很奏巧地来到了太空船 废品站,按照惯例,夸克每到一处新的 星球、都要进行一次YY大作战,这次 当然也不例外。夸克身穿惯气背包,手 拿激光枪,任务目标是数下宇宙章鱼怪 抓住的观光飞船。行进道路比较单一, 按照指示走即可。在救下4、5艘太空船 后会进入BOSS战、BOSS是一个大舱。 正当夸克船长手定无措的时候,忽然看 见地上有一个超大的柠檬。夸克下意识 地一踩,柠檬汁就"艘"地飞进了大眼 球里……嘿嘿,让宇宙大怪兽也尝尝眼 球充血是什么感觉。

MASSICN 77 全空间大作战

MISSION 18 ELTIN

监狱发生了大暴动、犯人们都趁乱逃了出来。场面十分混乱。本关要求瑞奇在8 批犯人全部越狱前、把出现的1轮敌人全部 打倒。由于犯人们会往场景内那个大缺口处避窜,所以战斗时要时刻留藏是否有漏。 网之龟。可以多开启场景中的警报系统来 阻止犯人们的逃离,另外多选用大威力的'武器也能大大降低作战难度'。

MISSION 19 COM

叮当与瑞奇再次通话,发现瑞奇已经成功平息了越狱事件,瑞奇也恢复到了正常状态。当叮当正准备去接瑞奇出狱时,Kingpin的狗腿子又出现了。本关依旧是个追逐关卡,几乎没什么难度。成功追上这个家伙后,叮当知道了幕后元以Kink的藏身地点。



MISSION 20 THER POL

夸克船长这家伙老没个正经,这次 他又"化身"为保护水坝的西部生仔、骑 着机器马的扮相还挺有点布罗斯特警长的 昧. 意。 夸克要保证水坝在土匪们的20轮攻 击下不被摧毁。土匪大致分为拿刀和拿枪 **两种**,前者喜欢围攻夸克,后者则会专心 破坏水坝。虽然夸克在与土匪战斗时不会 死. 但如果被连续打中3次就会陷入气绝 状态、这将大大延误防御的时机。要好好 利用场景内出现的类似胶囊和喷雾器标志 的道具, 胶囊可以召唤出野兽, 而喷雾器 贝可以召唤飞机来进行农药轰炸, 这些对 于快速清理士匪都是最很好的方法。一般 每清理掉几批土匪后, 还会进入野牛冲撞 时间, 在那段时间内夸克要凭借灵活的跳 动来闪避野牛的冲撞袭击。

古/世元/NVのコロル・- 21A

www.plumbook.en

MISSION 21 K TEIL

K Jnx 隐藏在水下的 个日号弹琴地内,但由于该基地具有最高级别的安全系统,所以叮当无法从正门进入,只能控希望寄托在3位神勇的特工机器人身上了。特工机器人这次都带有电流,依靠头顶的电流来激活电极从而打开 道又一道的门

锁。由于复数电极需要同时激活,而且相 互信置都比较远,所以得录活指挥小机器 人们的走位。大致思路就是让1名机器人在《 激活一个电极后原地侍命,然后再控制其 他的机器人去接触剩下的电极。进入门内。 寻找旋转机关则需要配合来完成,难度也 不是很大,这里就不赘述了。

MISSION 22 = BUBER

凭借特 I 机器人们的努力,盯当终于进入了水下基地。海底走廊内的场景最等是,在管道内犹如身处水族馆,可以看到这猛的大鱼在冲撞着海底走廊的玻璃外墙。附近的守卫不难对付,利用远程武器

就能轻松搞定。坐电梯来到圆形的大厅,悄悄暗杀掉两名宁卫后可以分别开动两处电脑,接着利用齿轮飞镖射击吊着小船的绳子,小船掉下来时能瞬间砸烂下面的炮塔和守卫。全天大厅内的敌人后电梯大门,使会开启,接下来的场景就比较雷同了。

WINAL MISSION A THE BRIEF

盯当终于在总控制室内找到了事件的 元以Krunk,苟延残漏的Krunk向时当炫耀了 自己的伟大计划,那就是利用博物馆宝偷来 的无限之眼作为导体,使得镭射激光束能 放大并折射到星系中的各个星球上、具有 瞬间摧毁所有星球的恐怖能量。而且最可 恶的是,Kurk准备把所有责任都推到瑞奇 的头上。为了阻止这种疯狂的行为, 盯当 向Kunk发出了挑战。整个战斗可以说是本 作最难的部分,首先得化解K unk的攻击。 整个过程都是QIE、之后的反击也得靠QIE 来完成。完成一次政击后,Kunk会召唤出 Kingpin,其攻击方式为连续人焰喷射。由 于人墙很宽且间隔时间短,所以很考验跳 跃能力。用榴弹枪(Wrst Mortar)来远 距离锁定攻击是此较安全的打法。攻击力 也非常可观。击倒Kingpin后,Klunk又会现 身,依旧是一套QTE。接着Klunk会召唤出 第二个手下——生化苍蝇人,这怪物的攻

击广式为投掷电网,<u>UI 当躲</u>人的时候一定要 看清楚电网的图点。当K unk的体力降到一 定程實时, 他会放出终极武器 机器人,由于速度很快,攻击手段超明险, 所以还是要与它保持一段距离为妙。武器的 选择上还是倾向于远程武器,榴弹枪和齿轮。 飞镖都是不错的选择,偶尔还可以用下植物 枪(angevne)来设置陷阱。到了最后阶 段. BOSS们会轮番上场. 场面极其疯狂。 总之要记住,在Q E环节上千万不要压错。 不然就会陷入苦战,面流弹尺粮绝的局面。 就在订当大获全胜之时,气急败坏的Klunk 居然把控制镭射的并关给毁坏了,而此时夸 克船长正好出现,别看夸克老是在盯当完成 任务以后才出现。这次他真立功了,在成功 取下控制镭射能量的无限之眼后, 夸克终于。 成为了拯救宇宙的英雄。危机解除后,无限 之眼被重新送回了搏物馆,瑞奇也被无罪释 放, 他和田当两人又继续往日嬉笑打闹的无 厘头生活,而大反派Klunk则被瑞奇改造成 了一部家用吸尘器

本作为系列老玩家。在這类因的最大無言便是。这是本人玩过的难度是高的 《雅奇与叮当》系列。作品。可能是港人环节过于普到以及叮当不擅长火爆战斗。 的缘故。就个人面高。本作的三大难点在于叮当港入关卡。类似音乐游戏的创意型 关卡以及是线BOS5版。望各位玩家在进行游戏时切勿急解之诚总体而言。本性的表面效果一如既往的任 为。游戏模式丰富多采。任务数量也比上一作多。医欢快战界程序的东侧可干了不能提过本作哦!



一根操作 ***	
W.C	米
方向鍵	光行移动
溃粹 _	着放地图大小
0	确定 调出主菜单 查谢敌角色移动范围 加快战斗
	动高速复
×	取消 責有他形效果 查看以前对话 载过战斗动画
7	按位 再接方向價可如快光标移动速度
	切换堆图上角色气力显示信息 机体快速变形 切换
	握护单位 捷护武器 在角色晴神界面里可以 次标
	尼多个精神同时使用
SELECT	让细放伏态下的范围回到标准比例
START	快速存借
1 P	切换到下 个,上一个 可行动角色

*************	10000000
OF THE PERSON	
W1100105346	
100000000000000000000000000000000000000	-

游戏中的机体能力参数并不多,但是对战斗影响却很大。在改造机体时,要根据对机体特点的理

特殊條件 '-	
報点	學院
△→・超△→用	快速选定数方价体
R+ O	加快剧情对诱逐度
R+START	直接跳过剧情 揭话
R+L+START	鉄速層位游戏 此明核性 START 體不放可快速读档
2 + C	开启 美網維华區道
. , +R	型示機护信息
+c庭 +R	在机体列表開放中切換机体或机能的排序方式
A+_	在初体列表现象中切换图序 逆序
43 ct. 40 3 3 40 14	AND AND AND A AND A

解来加强机体的长处、弥补机体的短处。这里为大家说明机体能力参数的作用。



遊劫性	表示机体躲避敌人攻击的几军。
装甲值	根体的時間載力。
移动力	机体的移动能力。
業型 タイプ	机体的移动类型 在不适应的地形上移动力会受到限制
体积(サイズ)	机体的大小 体积小的机体攻击较大的机体会得到命中国影響家 但这两个目前是第一元,这个大学,是一个
	16 E 2 (****)
地形适应	机体对线形的适应能力 在适应性高的地形上可以得到命中 回避 攻击和防御四个方面的修正。

IN INTERIOR

作为机体的驾驶者, 机师虽然没有直接参与战斗, 但是其能力却影响着机体性能的发挥, 为好机, 体选择一位好的机师是少不可少的。下面就为大家介绍一下机师各项能力的含义。



气力	可以提解为机器的意志 气力提高后 机体的 多强力武器就可以使用 机师自身的格斗 射击和防御债都会得到气力的修证 同
	M
格斗 射击	机师的攻击能力。分别对应格斗式器和射击式器
拉曲	这个数值会影响会心一击 黄油炼密的 * 25 倍。和一些技能的发动几率 也能影响个别精神的使用。
技量 防御 回避	机场前防御车力 對後超高权体受到的任害战遇少。
回避	建个数值与机体的运动性 超纳成了回避率
命中	攻击命中赦人的几乎。现代哲学党的特别,简单发展了一个企业,但是是一个企业的企业。
地形透应	

一片器性能

武器总体上分为格斗和射击两大类、机师的两个数值会分别加强这两种武器的攻击力。大部分武器都有自己的特性和腐性。特性主要包括"ミサイル系"和"接近战寒性",有这两种特性的武器会受到技能"切り拂い"的影响。还有一种特殊的特性是"バリア贯通",表示武器可以无视敌人的各种防御能力。武器的属性则有3种、分别以字母表示。P代表该武器可以在移动之后使用、C和B分别表示武器的属性为重力波武器与光线武器、这些属性的武器会受到一些特殊机能的影响。

ENAC I ERR

拥有"EWAC机能"的机体,可以令其周围8格范围内己方角色的命中率和回避率上升。EWAC机能有小、大两种,补正数值分别为15%和30%。这里之所以着重介绍这个机能是因为本作中角色的攻



击命中率普遍偏低,为了能让战斗更有效率,请充分利用这项能力。我方单位中能带有"EWAC(大)"机能的机体一共有3台,它们分别是。ドラグナ 3型、ナデショ和ガルバ FXII,其中后两者初期拥有的是"EWAC(小)",只要将它们改造满后就会自动上升为"EWAC(大)"。最后还要补充说明的是、当两个"EWAC"范围重叠时,给予机师的补正效果并不会叠加。而是只会按照效果高的计算。

写生使夕一7 * NE" 展份

本作中新增的系统、名称翻译过来为"连续目标补正"。因内玩家一般将其称呼为"回避疲劳"。其目的是用来限制高运动性机体的发挥一一当它们成功回避攻击后。对方的下次攻击命中率强制上升15%。这里举例子为大家说明一下,假设我方A、B、C二台机体攻击敌人D时的命中率分别为45%、80%和70%,先用A发起攻击。对方回避,此时再用3攻击的话,命中率就会修正为(60+16)%。如果3的攻击仍然没能命中,那么最后用C上阵的话,命中率为(70+15+15)%,如果3命中对方的话,"连续目标补正"效果就会清零。也就是说这个时候用C来攻击对方的话,命中率依旧是初始的70%。



《AP》资料格纳库



PARIO # # # # 4

丰富多彩的"精神"是"〈机战〉系列"的 贯特色,它能令玩家完成许多"不可能完成的任务"。此次重制版对精神方面有所改动,摒弃了奇袭、奇迹和复活之工个精神,加入了友情、不屈和感应三个精神,而决面、爱和铁壁的效果也做出了相应的调整。

全着种效果一克

各称	对象 特提时间	效果
粉血	自机 一次	下次对目标改击产量的结离变为 2 倍 使用后会令会心 击驰定失效 万丈微外
魂	四机 一次	下次对目标准击产生的综合变为2.5 榜。使用用会令会心、击驾定失效(万丈除外)
ひらめも	自机/一次	199% 回避敌人攻击一次 在ひらめを和必中都发动的情况下。ひらめと伏先
不周	自机/一次 ,	下次受到攻击时 伤害变为 10
快量	自机/一包含	一回合内型到的伤害变为1/4
連中	自机/一個合	一四合內角色的命中、回避罪上升 30%
小 中	自机 一回合	回合内角色的命中军变为 100% 并能使且标分身 。 v v - 等特殊能力无效化
邮应	我有一顿	所选择的机体获得 必中 效果
from:	自机/一次	下次移动时机体移动力+3
粒侧	自机/一次	行动囚胜+1 不可量复
假性	自机/一次	图复自机 IT 最大值的 30%
上根性	自机/一次	完全則皇有机PP
傳動	我方 航	所选择的规律 PP 回量 2000
方情	我方一机	新选择的机体护气全回复
翻件	投方一机	新选择的机体外码和 BN 完全回复
气音	直机	角色气力+10
310 CSD	找方 机	新选择的机器气力+10
T# 44	自帆 次	在可击破敌人的情况下止对方残余10的19 只对让自己被重低的敌人有效
侦查	融方 机	建有效目标制体情况资料
脱力	融方 机	析定目标的代为 10
本垣	自机/一次 -	下次战斗获得的资金要为两倍
· RA	投方一机	格定投方 机鼓刷 旅店 效果
努力	自机/一次	下次級斗發得的認敵值雙为所得
位種	发方 机	指定程方 ·机步得 努力 在单
M	血机/一次	同时获得"知度 熱食 必中 ひらめき、气含、象道 努力"的效果
小动	投片 机	可让我方行动结束的 单位再行动 次
突击	真机/一個合	一向合内、单 MAP 英語以外的武器可移动后使用
图4	自机	无规对方防御力 · 格德用者机体的 PP 值强减和除格器单位推制整值的 PP
かく乱	教士体/一四合	一回合件放人的最终命中拿城半
献身	表方一机	指定目标 SP 恢复 10



本作中机师独自拥有的特殊技能偏少。大部分

角色都需要使用对应的技能芯片来习得有用的技能, 以达到角色强化的目的。下面将全机师特殊技能公 布如下。

性能心脉	效果证明
22-917	随等级的提升,供色的命中。回避能力向上修正 除此之外 浮游使等武器的射程加长
超化人间	随等级的提升 角色的命中。因前建力向上修正 除此之外 浮游炮等武器的射程加长
医力	局机体 PP 减少 角色的命中軍 扫破率 会小率以及初体的某单值上升 特技等级越离效果越附益
切り機、	一定几率让对方的实弹系攻击无效 这个技能的发动驾客机体有光剑等武器
ノールト防御	用順防御敵人的攻击使伤害下降 40%、技能等望超高发动几率越大
ミンファイト	核斗武器攻击 +50 × LV LV4. LV7 射机体移动力各 +1,最高为 9 级
ガンファイト	制击武器攻击 +50 × LV LV4、LV7 封机体武器射程器 +1、量高为 9 级
握护攻击	为邻接同伴进行提护攻击 等级决定继护行动的次数
型护防御	为邻禄周伴进行提护防御 等级决定理护行动的次数
无等值类	
b.能名称	
4余心	出击时气力+5
カウンタ	在数人攻击之前一定几率进行先制攻击
ヒットをアウェイ	攻击后角色可再移动
を消費をウィ	SP消费量 20%
リヘンジ	反击时伤害変为12倍 数角色レモン的专用技能
2回行动	一個合内可行动 2次 量勢 9055 ウェンデル的专用技能

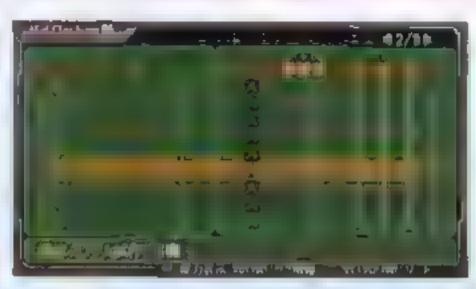
FART® 角色技能芯片

由于本作没有培养角色的"户户系统"。因此玩

芯片名称 — ———	→ 使用放果 ————————————————————————————————————
SP+5	角色学主演 +5
SP+10	角色SF上限+10
SP+15	角色 SP 上限 + 5
抽斗值+5	角色格 4 能力 +5
精华道+10	角色格斗能力+10
格 = x 伍 + 15	角色格斗能力 +15
射击值 +5	角色配击能力 +5
射击值 +10	角色射击能力 +10
射击值 + 5	角色射击能力 + 5
回遊儘 +5	角色回避能力 +5
0 + 心核回	角色回程成力 +10
回避值 + 5	角色回避能力+19
命中值 +5	角色命中能力+5
命中值+10	角色命中能力+10
命中值+15	角色命中能力+15
防御值+5	角色荷侧力+6

家只能依靠有限的技能芯片来强化叠爱的角色。游戏中的技能芯片都是在打倒敌人时获得, 注意用技能芯片为角色习得的技能和加强的能力都会在多周目落戏时继承下去。

基計書職	使用效果
还是直+10	角色标类力 +10
斯在值 +15	角色萨舞力 +15
技量值 +5	角色枝量值 +5
接重值 +10	角色技量值 +10
技量值+15	角色技量值 +15
インファイト+1	羽御 イ・ファイト 技能 重要財技能等級上升
ガンファイトャー	习得 ガ・ファイト 技能 重要附技能等級上升
尼力+1	马得 底力 挂框 重复时技能等级上升1
切。除一种	9得"切り排 技能 重复的技能等级上升1
リールト防菌モ	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
禮护攻击+1	习得 提护攻击 技能 重复的技能等级上升!
维护所挥 ±1	习得 提护阶部 技能 重型的技能等级上升!
华争心	习得"年奉心"技能
カウンタ	日得 カウンタ "技能
E FETTER	型側 't トルアウェイ 技能
望 消費ダウン	习得 "SP 消費ダウン 技能



機関数件物のセンダム	
12, 4 2	ただ上海走到200
727 7,7	气力上级上到 200
风云机理	精神指令 补给 的 59 肯朗目变为 45
+4+- +0+ +	出击时气力+10 "カウンター" 攻击的伤害上 対象機能
सर्ग्रस्त्र —	出击的气力 +10 SP上限 +20
50252 - Y - 42 Y	出击时气力+10, 59上限+20
アルゴ ガルスキー	出击时气力+10 SP上限+20
レモ・ カルラ	理护攻击的最终伤害+20% 操护新脚的最终
	伤害 20%
2 6 16 1	特技 切"棉 的发动罩+50%
ブート マデリニ	出击时两方+ D SP上限+30

II.	Ψ,		, F 5	777-	
3	F		7	4	,使由输出就是的维特计画 + 6光
4	7	7	1 1	セナノ	使用射击武器的最终伤害 +10%
-	7 4	1	, 2	: 4.	回避率 +15%
-		1 3	7	= -	精造指令 构血 的经消费量变为25

元章四人ザンボ	r+8				
接許多	使用精神指令	_李瑶。	时同时附加	'不屈'	的效果

破反方文	Ī	使用	热血	"魂" 后	攻击仍然有会心刺发
■			_		

政神区	
先平元	气力130以上时每回合发动"不屈"效果
3304	\$9 上限 +30
	移动层可以进行补给 命中率 +25%

- /			
+/ 7	7	3 ~ • • •	
10, T	State of State of	全方动 2 尾	D 12
		DC 442 -1 VE	7 7
59 1	- 20 A 20 A 50 50	40 "40 te" 40	CD 20 00 00 00 00 40 75
	LAK LEG ABLES	TO MARK IN	A WARTNEY
	- 1 SP J	キア かりに対象の	サテ かい上記的の「友功 A 压 57上現 +20、精神指令「献身」的

PART® 机坪 ACE 共和

当机师的击坠数达到50时就能获得ACF 称号。 此时角色在每关出战时气力·5. 另外在本作中ACI 还会有其他奖励、具体情况因人而异。玩家可以参 考下表。

執動植士サンダム ー	
ran a f	驾驶有"高达"字样的根体时运动性+10%
プライト・ **	對主義監察軍事國際政 回音内 學完全問題
七十 1 7 2	获得入平设金+25%
1 T + Z ,	射击+10% 回避+0%

机助量士サンダル 連げ	05×7
2 27	你本HE E使到 本中 →町 +10
植物植士ガンデム首曲	Mis 小鉄
20 629	精神信仰"置"的部消费量变为45
प्रिक्रिक ,	59 1 50 4:30
フリス・パッカード	武器的EN消费要为50%
(1.00 P ナイン ゲム 0000	ARMST -

机時間主ザンダム 0000	星葵的耐化
	精神指导 努力 変为 提 sP 商务 TO
サウス・ハニッグ	權护政告的最終伤害 +20% 模护防御的最終 伤害 20%

機能技士 スポンダムー	
カミーエ・ビダン	气力 130 以上對伤害 +20%
7 m h d + 16, +	以自机为中心 两楼范围以内的我方角色命 中 回避+10%
उर अंत्र ।	精神指令 震励 的效果变为 5倍
ラスカ ムニルリ	精神指令 再动"的空消费量减少为50
B# , 7 - #A	精神接令"州〈武"的学消费目减少为20

机助過士ポングム区	
y + 7 , 0	移动后可以使用笔进兵器
R A+	特益 ユーサイブ 計車級+2
±46 + ₹4	为ブルケー进行規护政击的伤害変为 2 倍
74.	为ブル进行連护筋御売伤害変为1/2

新株油油記ゴンダムヤ	光导的华尔兹
F 0 ±1	武益的EN 消费 共名
デュオ マケスウェル	回退率 +15%
トロワ・キ ネン	命中率 +15%
t>6 = + +	MICH SALES FOR A THE
が立て	会心一击的发动几率 +20%
ゼケス・マ キス	反击时的伤害 +20%
カウミリ デ ノイ・	接护攻击的最终伤害 +20%、最护防御的最终
	仿實·20%

重要系	
亚 五马	角色的变形形式应性资为5
栏单人	角色的菇地形造或性变为5
巴武彪	角色的海电影适应性变为 5
车弁庆	角色的褐色形透应性变为5
早乙女 チル	精神指令 补给"的\$P消费量查为45
. ヤーケーキ・ケ	获得资金+25%
1 発	制模指令 献身 的 SP 消费量变为 25
早乙女 ミユキ	報捧指令"祝捌"的印道要量变为20
铁甲鬼	"连续目标补查"系统的发展城中
蜈螂鬼	精神指令 再动 的 铲 消费量变为 50

前电磁系	
晏 斯乌	江西河北西县 北光
木金太	移动后可以进行补给
阿健	武器的 EN 消费 30%



PARITO

由于游戏中能获得的资金有限,如果想加强 流机体的作战实力而又不想在它们身上耗费过多金 钱的话,那么为它们挂上几个机体芯片是最理想的 强化方式。游戏中的敌BOSS角色 股都带有强化 芯片,由于这些角色大多数在HP不足时都会撤退, 使比研家要全力将其类处。

医比许多岛专力和	《 自士 小 '
机伸舞	
だと年格	光加效果
7 * 7	机体移动力+1
341 24	机体移动力 +2
アポンモーサー	現体釋动力→1 运动性→5
54.8 ×3-4 % 2	机体运动性 +5
1才也上於一	机体运动性 +10
4 1 3 7 2 4	机体运动性+20
ø	机体运动性+30 除MAP和射程为 的武器外
	其余武器射程 +2
フライトモン エール	移动类型追加 空 机体和武器的 登 笔形
	退应变为 5
スラスターモジュール	移动类型追加"丰"。 机体和武器的"字" 地形
	适应变为S
防土装置	移动类型追加"维"、机体和数数的"陆"地形
	IN COLUMN S
スクリューモンス・ル	移动类型退加 海 机体和套置的 鴻 姓形
	羅莉達用並
4 9 1 4 7 - T -	初体+P+500 蒙田+150
イグ トア マ	机体HP+800 菜甲+200
組合金 Z	机体HP+1000 兼甲+300
組合金ニュ で	机体HP+1500 製甲+400
大型ノエネレ タ	机体最大 54+50
1ガンエネレーター	机体最大 EN+100
キガノエネレーター	机体最大 BH+200
ビ ムコーティンド	机体追加特殊能力 "ピームコーディング ※
	不可重复使用
フィールドバリナ	机体追加特殊能力 "リフィールド" 奈不可重复
	使用
* T	原体 追加特殊能力 シャマ
111 - 2 7 -	祝体追加特殊能力 ・イ・・ドマ
EVVAC 裝置	机体追加特殊能力 EWAC 小
勇者の印	机体装甲值 +200 运动性 +25 全武器命中率
	+30%
倒り刺	机体装甲值+250、运动性+30 全武器命中章
	+35%
アルティメット細胞	每回合开始之初机体回复 中最大值的 和劣 來
ノーラーハネル	每回合开始之初机体包复创量大值的10%系
	THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON AD

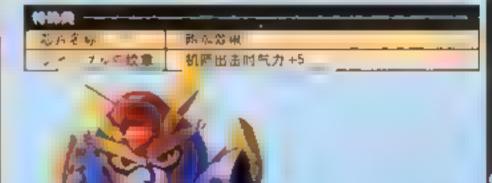
単編ダイモカ	
龙鸣一奏	特技 切 棉 的复数军变为100%
夕月京西野	移动后可以进行补给
机油油量 NADESICO	
テッカマ アスト	智店结束的發帯 火星 芽 「个
、スマル・ユリカ	命中率 +15%
スペナタルコ	南中 回顧 +10%
アマノ・ヒカル	精神指令 再动 的50消费量变为25
マキ・イズミ	精神指令"脱力"的"驴消费量变为25
アカッス ナガン	获得资金+25%
4177, 41	精神指令 禁血 契为 强 5P消费50
白鸟九十九	特殊技能"底力"的效果要为2倍

アフセル ルマー	气力 30以上时伤害 +2. 治
ラップ ヨガレス	气力130以上的伤害+20%



京香港	
2000	Manager and American Street, and an artist of the second s
デードルカーサー	全款過的命中率 +10%
下作中七一种	全武器的命中军+20%
馬性机門提倡	全武器的命中率+10%
高性能にロデー	隊MAP和財務为1的武器外 其余武器射度 [1]
大型マサント	全武器的弹药数变为2倍4本的重要使用

明明表	
心外的物	例, 生态 樂
プロペラ トタック	的全面是 使用后消失中战败可为颠颠的非使用
カートサッグ	弹药全回复 使用医消失多故能可为期间钢件使用
月八十五 下	· 全回复 使用品消失《战舰可为崩疡的律律用
火要并	机师的59 回复50 使用后消失中战舰可为周围
	同伴使用



PARIO 机体特殊机能

机能名称 ————	- 要求/消費	· 黄果
44	无法在移动后使用 有角色 AC\$ 指关吴运内容的举外	为邻近的教车单位完全回复 EN 接受补偿的机师气力 10
维理		为或方同伴同量 IP 回复量为 修理机師 LV × 60+500"
ピームコート	油要96/次	受到光线类武器攻击时伤害减少 1000
!フィールド	消费5000/次	受到光线步武器攻击时伤害减少 2000
ディスト・ショ	消费 B020 / 次	令伤害3000以下的光线攻击 伤害5000以下的重力系攻击无效
ングイールド		(造防护掌遇到超过这些伤害数值的攻击时 刚完全失效),除此
		以外的攻击伤害業率
分身	机师气力达到 130 以上	50%的几辈回避敌人攻击
ま ノンヤンブ	机师气力达到130以上	50%的几军回避敌人攻击
オサッケト	机师气力达到 20以上	25%的几军回避敌人攻击
4 4 t	机师气力达到 30 以上	50%的几率回過敌人攻击
て ・スペッドル	根郷气力さ到 30 以上	50%的几率回避敌人攻击
真マクハスペシャル	机师气力达到 130 以上	50%的几辈回避敌人攻击
ゴートンセトー	机师气力达到120以上	50%的几辈回避敌人攻击
4 > 2 7 7 -	机两气力达到130以上	50%的几军回避敌人攻击
EWAC (k)		以自机为中心 期間 8 特范围内的同伴命中 回過率 +15%
EWAC 大)	*	以自依为中心 周围 8 轉形關內的同律命中 创造率 +30%
ゼロンステム	机频气力达到130以上	福重驾驶员的全帐力 +10
グキマー	- de	令敌方的导弹攻击无效
スーペーモート	机师气力达到120以上	福美驾驶员的全能力+10 机体的运动性+10 装申+100 空
		以外的地形活应变为人、谁如武装
1 + h	机师气力达到120以上	数集局 スーパ・モート
12 回量 小 中 大		每國合开始的自动回复自机量大量的10% 20% 30%
时回整 小 中 大	•	每回合开始邮自动回复自机量大EN的10% 20% 30%
交禮	-	机体可以变换形态
合体		有与其它机体进行合体
分周	-	机体可以分离出多台机体
10%	м	再接某零件的机体所实现的形态度换
福度	_	母親单位专用 收纳己方单位为其回复 P 和 EN 注意机体输收
		* 4

PART® 机体全改造类材质

对机体实行全改造后除了可以从"最大HP+10%、最大EN+10%、运动性+10%、装甲值10、移动力1"中任选一项作为附加奖励外,此次还为全部机体准备了特殊的奖励。和机师ACE奖励一样,机体特殊奖励的情况也大不相同,这里将资料公布如下。

机物量士ガングム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
カッダム	全計画追加『パリア賞通"特性
G 2 * 1 9	机体可以飞空 机体和数据的地形适应性全部
	变为A
フルナーマーサッダム	全歌器沿加 4リア黄連 特性
シェア専用ゲルケケ	全武器退加 ***リア黄道 特性
エルメス	全鉄器可移动后使用
4410	机体可以飞空 机体对 空 地平的适应特要为 8

根除株士をンチェ 第 GRANG 小队 · ·	
# # MEI B	全战战币港的数上升为15倍
アプサラスリ	MAP 兵器的射程 +T
グフウスタム	追加特殊机能"分务
高机功型ザク	连续目标补正 多级的效果减半

机动战士ダンダム 0003	皇房的四亿
ガンダム気作! 号帆	发动原防御时伤害难少80%
ガッグル流作 号部用	发动盾防御时伤害减少90%
サンダムは作3号板	強化芯片機構数 +1
し ム・カスタム	攻击命中对方时目标气力 10

表演集集 # 2000 do 1000 mm -	
ガンダムME-1	全武器不会被对手切捨
スーパーガンダム	全武器不会被对手切拂
百式	追加特殊机能"ビームコート"
メタス	可以和战舰一样为周围同伴使用消费型芯片
7州・ダム	追加最終招式"ウェイブライダ 楽击"
アーガマ	使用战舰特殊芯片时的效果范围变角之倍



製造設士ダンダム ZZ	
ZZ # , 9	主社会成功力+300
フルヤーラ 江州 ギル	全武器攻击力 +300
表 a v L f MR 11	推射程) 以外的全武器射程 +1
ブル ブルツ・机)	
オエル アーガニ	使用战舰特殊芯片时的效果范围变为 2 倍

机油値士ポンダム 逆硬のシャデー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
# 1 1	自以报道 次致命协会
v # = # 44	静耕程 1以外的全武器射程+1
各在5-	陳射程 ¹ 以外的全武器射程+1
ラ ・カイラム	使用战舰特殊芯片时的效果范围变为之倍

観聴歌斗機のポンデル	+
シャイニ フカングル	全武器不会被对手切缔
ゴッドガッダム	全武器不会被对手切棉
ガンダムマ ラスタ	特技 カウンター 的发动率+15%
ドラゴンガンダム	全贵甚不会被对手切拂
W. W. H N. T.	
ポルトゼンダム	所受伤害~30%
ライジングガンダム	遊加特殊机能"修理"
ガーダニッコと がた	特殊机能 分身 的发动率 +10%
ノーヘルガ タム	· 依可止 飞之 表数的 至 地界道厂 查为 A
T. # . 74	北川特殊初雄 「回复しい"
风 尝再恶	彈化芯片颈槽数 + 1

新機能能セメングル 単 先尾的学尔佐	
ウインケセロガスタム	特殊機能 とロ、ミテュ 友端的气力 要求由730 変为120
サンダムデスサイズへル	特殊机能 分身 的发动军+10%
	全武器的弹药数上分为15倍
ガ・ダムサ・トロ ケ政	追加特殊机能 "EWAC 小
ナルトロ・サング・	使用精神"自爆"后 银体标题存置为1
トール安置	机体运动性+15
1-72	追加特殊机能 修理

光粒個人ゲンボット等	
4: 4: 5 3	追加服装報式 "イオン炮

无敗領人ダイターンさい	
9 1 9 . 3	政正居可以变形

■神王		
マッ・ガース	所張物質~30%	
#1 * + . A	報理的回复量更为2倍	
fixto h	全藏县的命中率+30%	
2 A RICK	机体的"陆"、"海"、"字" 地形适应变为8	

大麻肿	
フレートイン ガー	対を防御 ある
F=-+3A	博理的巡复 国 亚为 2 倍
量产型ペレードマ レイ	班受伤害 30%

764 914	Phr xx お稿 3に治
タプルス・イド	机体和抗器的 空 字 地形适应变为
マノ スペイサー	机体的 空 字 地形成医复为人 机(
	和武器的"海 地形适应费为5
F 化艾二丁甲	机体的"笠"地形透应变为5 武器的"阳
	地形遺迹 實为 \$

超电电铁系 —	
コン・パトラーと	追加特殊机能 "ビームコート
ラロット	可以换装为伪电磁铁》
ポルテスV	追加特殊問題 "ビームコート

原創机体	
1 th 4 tr .	所式有商 水屯
7,2 +4"	射程1以外的金批器射程+1
19 1 5 44 - 11	特殊机能 分身 的发动几率 +10%
アンエモイヴァ	可以飞空 武器的 空 地形适应应为人
8 % P. M 2	全面制的弹药数上升为15倍

PARIO S体火击

合体技是后期(机战)作品才加入的一个要素,因为有着华丽的表演效果和强大的威力、现在已成为"(机战) 系列"里一个不可或缺的要素。本作相比GBA版虽没有新增的合体技,但降低了合体技的角色搭配要求,现在只要是同一个系列里的角色就能发动以下的合体技,这样一来玩家就不必老派圈定的角色出战了。除此之外,原版中"基础武器攻走力"的计算公式也被废除,这里的合体技仅仅可以看成是机体的追忆招

お寝がすモス ーーー・	
ケイモミ	全武器追加 "メリア貫通" 特性
# d · = fx	EWAC" 机能的效果 +15%

世界至	
	拉夫马可以克 斯
7 7 1	攻击后可以变形
4 * 2	攻击后可以变形
4 = 8 3	攻击馬可以变形
プキャスマ 7	时射程 1 52外的武器射程 +2
4 4-0	海 1000 高 10 双 40 平 30
ラーター1	机体和武器的地形适应主仰变为▲
单独 人驾驶时,	
4 4 1 530	攻击馬可以空形
४ ५ वर्ग	攻击局可以变形
ゲータ ホセイトン	攻击后可以变形
メラ鉄器鬼	追加特殊机能"分身
メカ鉄甲塊	所受伤害 −50%
サーサートラダン	机体和武器的地形适应全部变为A
(单独· 人驾驶时)	
黒・ゲッター	攻击后可以变形
真・ゲッターと	攻击后可以变形
直・ゲッター3	致责后可以变形

根甲級保护ラデナニー	
5 7 F 1/2	格 + 武器的效击力 +200
1 - 7 + 25	射玉武器的攻击力 +200
} キャナ・3型	建建的设备业工的支 费
3. 競手 4 M F N	建心发展和自由历史 (图
トラガナ 2型 に	射击武器的攻击力+200
トラザナ 3型 化	修理的回复量或为2倍
2 7 4 7 . 7 1	全武器的攻击力+200

祝油放使 NADESICO	
41.1	EWAC" 机能的效果 +15 %
エステ リスクキト	机体的 空 or to or 海 or 字 地形
(OG 空能 绝故	透应上升 1 阶段 明複雜的不同問发生变化
エスナトリモザイ	机体的 空 or 陆 or 海 or 字 粒形
、00 空战 炮战	适应上升) 阶段 因换装的不同而发生变化
237 9t = 2	机体的 空 or 陆 or 海 or 率 地形
(05 空故 炮敌)	适应上升! 阶段 「因換験的不同而发生变化
217 2134	朝体的 空 o 益 or 海 o 辛 地形
05 空战 炮战	透应上升1阶段 因换装的不同而发生变化
エステバリスイズミ	机体的 "空" or "糙" or "海" or "字" 地形
00 空故 炮战	透应上升 阶段 四块装的不同而发生变化
エステバリスアカッキ	机体的"空" or "釉" or "海" or "丰" 地形
OG 空故 始代)	虚由上升1動器 (图像器) (图像图像图像图像图像图像图像图像图像图像图像图像图像图像图像图像图像图像图像
V 19 ,	退物特殊切除 ポー・・ケング



式,在进行武器改造射攻击力会一并上升,注意不同的机体合体技攻击力稍微会有所差别。

机甲战记乘						
拉名	参与标体	满些之成品力	业量气力	等级要求	射程	内表 EN
ロフォーメ 、ロンナタック	ドラゲナ 1型 、えゃ・0 7 0型	6900 7100		LY10	1~3	20
D 7 t	トラブナー1~3型ナスタム	7300 - 7500	_	LV10	1 3	30
恐怖のトンブルアタック	ドライナ~1型 トライナー2型 トライナー3質	7500 - 7700	110	LV15	1	30
恐怖のトリブルです ク	トラゲナー1 3間かスタム	2003 - 5000		L1 ·5	1	n
タインレ 押 ・ ド	ジャット 1型・モタン ファイイン オー	300		أحسبه	1	п

量電源						
複名	新 有机体	海丘北 山击刀	化量产力	等眩晕求	解程	海袋科
フイットマホ - 5	ケ タ ゲ・ターロ ザ・3 ト ラマン (任倉両机)	5800 - 6800		±√20	1	50
ダブルゲ タ ヒ ム	ゲ・ケーし ゲ タ ロ ゲ タート ラゴン (任意時報)	7100 8100	_	LV15	1	60
トリブセグ ターヒーム	ゲッキ 1 ゲ キ D ゲ タ ト ラゴン(得到真医導之前可以使用)	8200 9200		L√20	1	50
ストナ サン セインスノーク	裏 ケ タ 1 グッタートライ	T0600	120	LV25	1	200

農神派		_				
拉名	参 与机体	满金铁衣出刀	企 美 九力	等認要求	多 理	商先司(
ザフルマン・カーシャ	マジンガース グレートマジンガー グレンダイザー、ミネルバX	6.500 7300	_	CV+0	1 -3	20
* 1 7 t 7 n - *	電产型でレートマジンガ・(住意高級) マグンガーZ、ダレートマグンガー。 グレ、ダイザ	7100-7900	<u> </u>	TA10	1~3	30
D -= . 47714	マジンガ Z、グレートマジンガー、 ミネルバX、量产型グレートマジンガ ー (任意南朝	7200 - 6300	-	LV15	1	40
Dキイトニング えき	グレートマジンガー、量产型グレート フロイ か、 ドイギ 任意高度	7800-8500	120	LV15	1~3	60
t. H ht.a h	マジンガーZ。グレートマジンガー ブレッダイサ	8600 - 9400	-	LV25	1	50
ダブルマジンガーブレード	マジンガース、グレートマジンガー、 銀产数プレートマジンガー【任意高机	8500 ~ 7300	_	LV10	1	10
第三个年 原子亚	717+. A 62 + 3A	1400		LY10	1 5	20

無神+並増系						
核子	多 标准	A to (2 to)	2.金气力	等水温水	At ex	可提出
ドダイナミックスペシャル	マジンガーと グレートマジンガー、	10300	-	LV30	1	. 80
	ゲレンダイザ 真 ヤ ヤー!					

无敏铜人基				
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	がっ5 体	满水 (以正方) 左套=	カー 等級要求	身 47 - 内荷 cN
arti, Tu h	A 1 4 - 3 + 4 + 7	6300	EV10	1 10
53 2 . 11. 79 7	919 . 3 4 4: 13	8800 120	LV15	1 70

电磁铁路						
校名	参与を体	(满水(成态力	北書刊	30 A 2 X	D 39	性勢 alv
趙重雄スレントの字紙で	## * * * * * * * * * * * * * * * * * *	8"00	130	. √20	1	1 ()

· 在高坡區						
坟名	B . b.15	满地往火出力	必要气力	等温温末	40.00	小型 學 200
シャナブル同盟等	ゴ トガ・ダムド トコゴ ゼ ダムS ガンダムローズ \$、ポルトガンダムS ガッグム マ ススケ S	10500 - 1,300	130		1	140
ダブルゴッドフィンガー	ゴマドゼンダムH、ノーベルガンダム、	83009100	130	_	1	70
裁級斯王电影簿	R } 4 KTH = 54 - 4 &" 2	7400	130		1 3	60
海热 究极拳	1 14 40 H LX # 4"2	8300	130		ī	70
京松石被天惊暴	7 84. 4TH 235 4 AT2	8900	140		1 2	150
石破っプリス天信學	3 14 KTH 31" 42'AT	8900 9900	140		÷	130

机场丝模基						
55 名	参与5.体	满色主点态力	业果气力	等ム要求	相程	市板EN
7 1 . 9 . 7 9 7	エステ リス・ ヨウコ エモテ いけえ とかル エステ マ イズ	7100	110	FA10	1 3	60
サナーヤキガン フレア	出名中 作文 君子 正文字 作文 下海台	7400	120	L V 20	-	50

PARTS

这里要特别说明一下盖塔 (ゲッター), 和其他 继承改造的机体有所不同的是,流龙马等驾驶员在 换乘新机体后,其原有机体还会保存在队伍中供其 他驾驶员使用,因此在继承方面的设定为。当取得 盖塔龙 (ゲッタードラゴン)时,这部机体继承原盖 造的改造资料,此时原盖塔的改造等级全部清零。

与此同理、真盖塔继承盖塔龙数据的同时也会让后 者的政造等级全部消零。

ナー「型マステム
ドラグナ 2型・トラグナ 2型 に サドラグナ 2型カスタム
ドラグナ 3型 キャラグナ 3型 化。→トラグナ 3型カスなみ
ア ガマーネニル ア ヴァィラ ・カイラム
グッター1/2/3ーゲッタードラゴンノライガー/ボセイドン→真ゲッ
* 1 2 3
· ナモニングマンダー → ゴ トカンタン
77 17 753 (12)
ガッダム过作一号机 +ガッグム过作 - 最初 B

《《AP》。战略指南书

AP-Guide

《超级机器人大战A 携带版》全流程表



超级系(女)

異安系 (男)

真实系(女)

第一語A 坠りてきた男

第一话B アンダーウ・

第一话C 异邦人

第一话D スパイ

第二话A 不协和音

第二話日 チャムワーク

第二话C 蛛たちの彼い/キガノス包围阀

第一番A おもえい空手をみせていた み将タイモス

第三話印 二人 こうの故争 昇端の故士



共通路线第四话 「隽

机助故職ナデシコ

共通路线第五话 二人の最长/ロット・ヘルVSナテンコ

共通路域第六番 表の者 追りたる者 ローオといエーエート

共通路技術七活 熟砂の攻防战/デザード ストーム

共通路线領人活 功を出す那難/して フルの紋章



宇宙路域第九話 トナ語 宇宙 デラーズ・フート

地上器技典九语。 名、 サンボート3 ザンボート・コンピオーション

宇宙路线第十番 胜利者などいる 雄 デザーウィナー

地上路线調十活 親ス (白鬼) しか 胸 リメカノイトのす

宇宙路线第十一话 悪夢の闪光/アトミーツ・・スーカ

地上路线集十一活 恐怖! 先限机动地/ジーガル ト・ウェホ.

宇宙路域第十二話 豊 周い记忆/スタ マスト・スモ

地上路核集十二活 登场に交扱のMA 精神コンドロールンステム

共通路域第十三话 現ま か 影 シャト 、ラ

共通路线第十四话 平和解放军 天才科学者でせると挑战

共通路线第十五話 燃える友情/集り (G.

共通路线集十六诺 操り人形りカノマーオキート

STALL ESPANA

15 Ka 3 24 7 1-20101-1-21

SER THE CO.

第十七诺A 児事! タロット提乱战术/フェイク 第十七括4 父をもとめて /ポルテスV。金を載けて 第十七话C 投か心 明镜止水 /されどこの掌は烈火の姫



共通路監察十八派 鍛えよ、触つために/ネオホンコノ、炎上]

共通路线第十九话 胜利者なちの挽歌 魂戸扉

共通路域第二十番 おの忘れぇの日々。 ヴァイサ ゲイン

共通路域第二十一道 決めいまで選ぶべた参 しゃも ボーンドング

共通路线第二十二法 来访者 を守りたけ /イントルタ

共通路域第二十三话 - 仆たちの植争。が始まる/正文と。量と

共通路线第二十四话 参色の追避者 ハーニング・ハート

共通路线第二十五话 星灯りらかる 曲/スターラット ニーナーラー



分支3。在全形机场要

第二十六诺A 君を永远に置しる マリーメイア

第二十六話B 永远への回归 タ ノートゥ フォーエヴィ



共通路域第二十七番 あるたが ** 私き、ろ/エントレス・ワル

共通路线第二十八活 デルデルの値っ意味/ネオ・ジオン動乱

共通路线第二十九话 地底城邊袭/地底城直上央战

共通路域第三十近 父と子の婢 /父よ、わが子よ

共通路线第三十一路 要と勇气と力/重わりゆ、心



分支4:⇒木连售线

木連路鉄第三十二路 どしゅごもある 正皇 ノネゴンエーター

木连路銭第三十三话 思りの日轮/メガノイトの野望

木连路线第三十四语 宇宙に果てに測えるとも/ドン・サウザ

水道路线第二十五话 君 し 一等 い ときにはら と、私 。

分支4.17小公元,从星路线

小巴維星路域第三十二语 战士、再り/パイプレーション

小巴姆星路铁第三十三语 怒る心に火をつける。エリカの決意

小巴姆星路线第三十四话 明れた道/タイムル:

小巴姆温路线其元十五郎 東土著 でって単和 すべてよっかっに アカル

共通路域第三十六迭 遺命 同べ 着りま メン・オブ・マスティニー

共通路鉄第三十七路 真安の輝きノトウルー・シャイニング

共通路域第三十八话 静寂の声/サイレント・ヴォイス

最終者 撥めて近く。限りな ′ 远→世界に



第1所A 貼りてきた男

胜利条件

職業条件

1 敌全天

1 主人公被击坠

2 デモニカ撤退

我方初期配置

主人公机 ダイアナンA ポスポロット

敌方初期配置

デモニカ ドカイダー×4 歳斗兽ギラン×3

我方地提

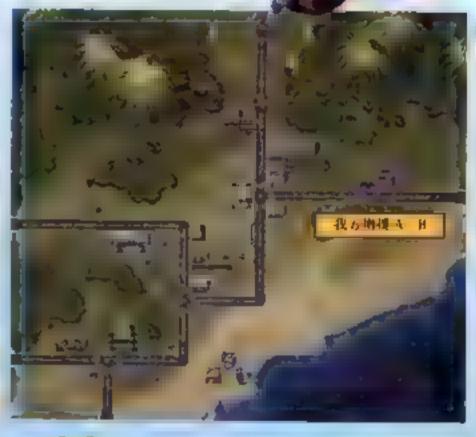
增援A(第2回合)

マジンガー2

增援B(第5回合)

グレ トマジンガー ピューナスA

量方資料				
長進	与诗	÷	五宝	神清祖 病
減与質ゼラ ×4	A	5000	800	70 \ 2 F P P P P P
放生器ニケイゲー	A:	5500	900	財金値 +5
要者がモニカ	場局大	2,200	7000	7,7 0.41
(HP30%以下重提	特軍			



为了调查货等地球不明输体的而出发另特更和皮士。在 全事概点遇到了过之驾驶员阿克莱尔 就在这时,暗黑大将 军率领域未禁军团登场 三人协手与其展开对标

成年开始后往北纬均与甲、T合 高《回合铁色等人也会出现在相同的地名 成年的名利用地形来降做伤害 修理机工者及时风进路了 要去坐给某大将军少师让主命提升一级 证证, 可 公全 侵犯权击 故能, 之后再发合铁色的景路在"分上 上广 又少 "即可整松去落耐方。

1 敵全灭

1 主人公被击坠

2 击坠メカ要塞鬼

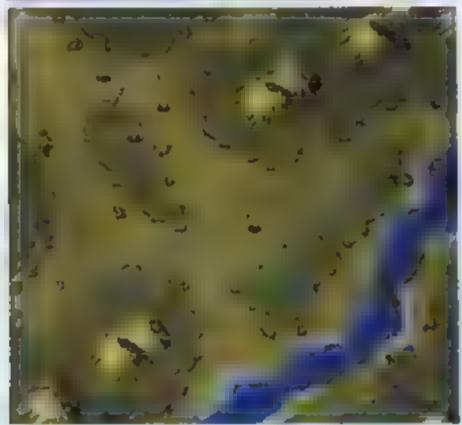
- F (4) - 1

主人公机、ゲッター1

AMOUNT OF

メカ要塞鬼、メカ白骨鬼、メカ角面鬼×4

雅方資料				
明体	B. p.	HF	角缸	10 b 5 M
プロ無面理タイ	A	6100	2,400	耐密値 +5 フロー・トター2
/ ~白香塩×	HITE.	5700	7 00	7 17-
ℓの要素性×	2030	23700	9000	ガ マアイトル
HP20056以下 回 使				



拉米娅在执行某个任务时受到异星人的攻击 坡边降落 地球,其实他是被百鬼帝国的比ドラー元帅发现并被最出了. 此时,盖塔队作为被接登场,私求经与救援队一起开始迎击 百鬼帝国

本英只有主角和盖塔斯部机体可以使用 将盖塔变形为 2号和主人公一起利用森林地形表作战 杂英可以考虑交给 主人公表击弧以提升等级和气力 对付3005 要重意时用提护 攻击作很轻松地将其击毁



异邦人

社利条件 --- --- 腹北条件 --

散全灭

1 主角机被击坠

2 我方战舰被击坠

是方初期配置

主角机 キャハリア -0型 トラグナ 2型 トラグナー3型

敌方初期配置

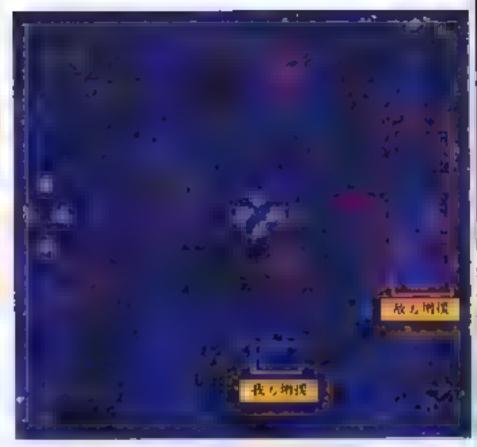
ファルゲン・マッフ、ゲルフ・マッフ×3

我方端提

ガンダム アーガマ トーラス

敌方增援

ゲバイ・マッフ×2、ドラウ×6



赦方资料				
8 34	£ 01	#	P) &	. 粉质质料
YA7 7 7X3	4	4.300	7000	777 Fo 71 7 1 7
	MILLE			R F 製造館+5
	2 ^			
7724, 4 74	778 7	9700	5000	サンファミトナン
HP20000000 下脚頭 /				
4 4 4 742	40 16	6700	1990	
F->4×6	49 18	4300	1500	1

被基加罗斯帝国追击的龙騎小队与支忙的阿克莱尔意外 相遇,数人以为阿克里尔是爱的阿依所以也对他发轻了攻击 所克塞尔只好被破灰点。

龙骑小队的 0 号机和 7 号机都有 "EWAC" 能力,处于故 **果飞跑内的机体命中率和回避率会火幅上升,所以行动附要** 尽量集中在一起 伊莫江意政人会专执成方前的机体打 3号 机量钙不要光盘柱 第三回会教人增援企业现在地图所示的 红色位置登场 不过这时我方的增援也在蓝色位置出现 阿 砷罗配合集中对行舟兵基本没有本大的问题。另外苍鹰会在 自己的机体IP放子50°。的时候带着他的部队撤进,应该暂到 16年3



鞋利条件 1 赦全灭 1 主角机被击坠

我方初斯配置

主角机 キャパリア -0型、ドラグナー2型、ドラグナー 3 2

敌方初期配置

ファルゲン・マッフ ゲルフ・マップ×3

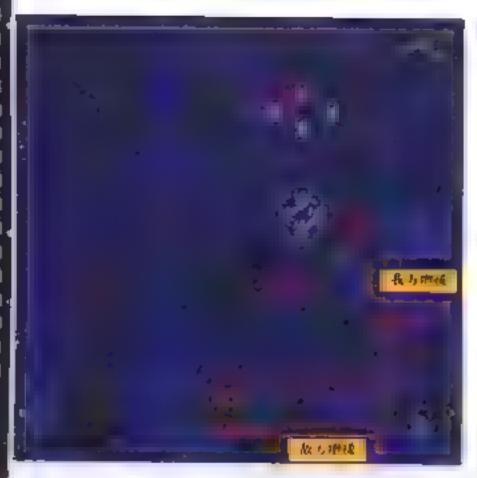
我方增援(第3回合)

ガンダム、アーガマ、トーラス

敵方端提(第3回合)

ゲバイ・マッフ×2、ドラウ×6

職方量料・・				
4.2	G. FR.	r#F	弘主	冷温退料
ゲルナ オ・ク×3	2 14	4300	3000	マグネットコーティ・ケ リヘコ
	8. 2			リット 耐密値 +5
	24+			
7 A X		F-10	5~10	454444
IN PER SESSION			1	
9 4 1/12	14/22	49	Brig.	
F++×I	¥#/1英	4300	1500	_





建

正在进行债票任务的社会经不, 1在参考,故和卷度积 队的交战中暴露了自己的行踪 澳打革持下迟缓健认为是自 己人 与了不管外生被拉米姆只好暂时加入他一行人的队伍

利用 "EWAC" 能力,在加下项石地带的知道率加减。数人的命中率基本都在10%左右 不想立套思速跑的话 可以免转他的 即削减到 25% 左右、再用键的结件或器配合主角的提护技术规能把他打倒。第3四合数方和我方提不同社会场,前期关于没有强力机体的时候,与数不正面交锋时应多利用主角的攻击表削减强兵机体的IP。等即不多了其他机体再上去检漏

第2時1

我方初期配置

主人公机、マジンガーZ、ダイアナンA ボスポロット、グレートマンンガー ヒューナスA

ALC: UNKNOWN

マグマ着グレート1、要塞デモニカ。メカ白骨鬼、メカ要 塞鬼 メカ蝴蝶鬼、メカ铁甲鬼、 歳斗番ドカイダー×2 ギラン×2、メカ角面鬼×2

我方堆提(第3回合)

ゲッター1 テキサスマック

I	*	t方資料 ·				
ļ	Ŀ	15	6.75	4	근로	经基准的
ĺ	收	延問しのイボ 大名	A	5500	956	
	战	A-10 1 2 4	A	5000	900	7 b b
		*白奇鬼	白异鬼	d 100	7 00	7147 FF
L	ş	*特用鬼	Sellis de	5500	J500	⊕ ⇒@ -5
1	4	4. 经整理	MER	5001	3400	+
	÷	THE LAND	1 44	24200	6000	AT UT TH
	Н	P30%以下推进				
	1	4世帯电	6 9 4	53,000	5300	· 由中值 +5
	ſH	730克以下整理				
	弄	電がモニカ	理测大	21700	7960	7 T = 2
	H	空四光以下推退	典家			
П						

攻略要点

程度季斯 王惠是图为福都会到严重撞出而失去记忆的 三是他特目原的 在李迅还存在着假静的印象 于是决定和甲 一起来与期待 简字联合会。正准备出发所有整常周来表 敌人会相理他向稀入所移动。因此包括较也在内的人员 一种结果是《回报 第一四个龙马和他克萨斯牛仔在地图下 万塘运 由于敌人已经租赁关系向前进。此时不用和心他 的变迁 经累安和文部队人员目后呢 东关的几个阳以依 了会在体力不足时报道 舌用王角和快也的投机决击来非对 方去器



脏剂条件	雅北条件 ————————————————————————————————————
1 敵全天	1 我方全灭
	2 敌人侵入犁乙女研究所

Marie Committee

主人公根。ゲッター1、デキサスマッケ

ALC: UNKNOWN

マグマ帯グレート」。要塞デモニカ メカ白骨鬼 メカ要 事鬼 メカ蝴蝶鬼 メカ鉄甲鬼 战斗善ギラン×2 トカ イダー×2、メカ角面鬼×2

我方增援(第3回合)

プレートマジンガー、マジンガーZ、ビューナスA、ダイアナンA、ボスポロット

歌方資料				
5.体	4 =	Ý	réa.	福港业场
連当務する おる	4	5400	900	11 7 2 3
武士明 * 4 + 2	٨	5500	900	
メの無王鬼・2	A	5:00	7900	
メカ製造造 マ	WELL	5300	5400	A 6 0
メルシ背景 は	白骨鬼	BAIL	2 or	10 49 10 4
4 核草鬼火	参手鬼	9500	3500	由中值+5
メク基基度(X.2)	6 6 4 3	23700	5000	新兴值 A5
学37年,下展证				
マアマボア ト	4.44	24200	6000	49 167 7
#30% or 1865				
御事をモニカル	地震大	7 7 700	7000	12771141
伊久安 森 6個年	y 2			



双

盖茶取类差与即传 用个人分分 女名原也安之司行 呈 耐线使克萨斯牛子作表向盖塔队换成 测件中 有鬼者国的 部队来表 大家的私避战

成牛甲姆斯盖塔人和德克萨斯牛仔由于训练而战双处于 有伤状态 安全力起调单之士研究所利用地形进行调复。另 外,被BOSS ダンダル会遇进向我军靠拢,幸性将主角包移动 助研究所,直接在那里进行防卫战比较轻松。第三回会境中 小队登场 被纵他们全部移动员研究所战斗。另外,致方三 2. and S ダンダル、精工大将军和之下市 的HP在 30%以下 都会撤进 正意言明提护攻击将目标击径

第2話(第2話(

验利条件	数北条件
1 敌全天	1 生角机被击坠
	2 我方战舰被击坠

e of spirite

主角机、ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型 メタス

敌方抑期配置

ゲハイ マ フェチトラウェチ



我方增硬(第3回合)

ガンダム。アーガマ ト ラス

敌方增援(第2回合)

ファルゲン・マップ、ゲルフ・マッフ×3、ドラウ×2

£ #	3.0	÷	,自宝	. 种 芳.色林
747 7 712	0 62	4,500	3000	金甲値で イースチー 福台値で
ファルヤン・マッフ×1 (HP3095以下製造)	THE	9500	5000	4>32114.
7154 Y77X4	可用月 克克	4700	1800	プロペラントタンサ リヘアル ト ポートリッジ
F49×6	45 1g	4300	1500	-

攻擊軍

遇到了网络·简尔队的包特小队通信了事情的原委 原来他们是从一般叫做艾塔波号的运输船上进出来的 现在船上还有大量平民被基加罗斯帝国控制者。使请求市莱德舰长随来营校,不过一向想重的诺里特斯却提出交给到的部队处理 现在期待·简尔队的当务之是是马上降某地球。看到舰长不肯协助,一气之下被他们决定调着舰长自己去最人

本活一并始我方都限就面临着被政人包围的局面 不过 致人并不全一口气效过来,我们可以配合强民军的回复效果 逐合去效。两个现合后被万增报会在地图红色征置出现 这 时我方不可可以上前,最好于到第3四合后我方增报出现后 以致量的优势压上去。另外这类的苍魔也要穿到最后出破



胜利条件	東北条件
1 旅方全人	1 我方至人 2 放方入侵基地 3 斗将ダイモス被击坠

我方初期配置

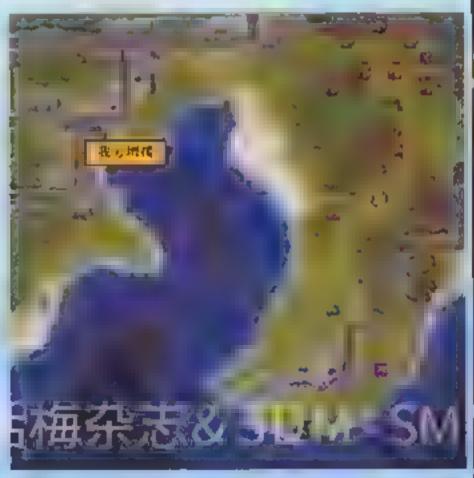
ダイモス ガルハーFX II

数方初期配置

ガルンロール、 歳斗ロボ・ダリ×8、 歳斗ロボ・ズバンサー ×8

A STATE OF THE PARTY OF

主人公机 グッター1 マレンガーZ テキサスマック ダイエナンA ポスポロット



款方資料			
5.译	क्रम होत	ΞŒ	n ādd
数年= ロ ダーマを	Ai AJ00	800	
放売コイ ゲリスル	Ai 7300	2300	プロ・ラフトト マ ママッ ト
			2 9 =
数争 电声 F	4 x FEE	2500	射奇值 +5
株井・羊 ド	9 f # 90000	2500	防人基理
20 0 4	4 L 4 & 29700	7005	57+5
(MP3096s), THEIR			

攻職要点

甲儿等人收到一天的亲教信号 得知他们的基地正式巴 特置人兼主 情况比较函险 众人的营救行动立即展开

成斗开始对最美斯处于敌人的包围图 第一回台边排降 器并移动到下方的森林里 面对对方的攻击可模据情况选择 防御指令表成少伤官 第二回合义卫定战敌方包围并全力住 下方的基地移动。当我方腊说抵达后战斗难使骤然降低 注 意中时多让一类提升气力 最后用 乙基剂战正单定息 配合主角等人的提升攻击做排 BINS

第3話B 二人だけの機争/昇端の構士

胜利条件	数北条件:
1 赦全灭	1 投方战舰被击坠

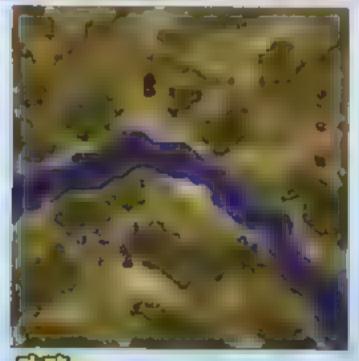
F 1

ガンダム Ez-8、自选机体×7

敗方初期配置

アプサラス グフカスタム×2 ドム川×3、ザク川×8

秋方資料	-	1				
10.74	6.74	- 5	di K	MADM		
0.782		- 00	1000	71 -		
P = H x	e pr e	r 7000	2407	財出組 +5	P+5 55 4 11	
	101					
4" * P × I		# 4 00	THOC	44	1 7	-1



建

附降落地球不久的期後 贝尔队马上就收到了地球联邦 苯邦队的数推避者 到达指定地点后发现只有友军机体和数 机各一台,不过则想象近的时候古庸军的教技部队也赶到了。 战事一触即发,

因为西罗军状的高达巨---8高或万大部队较远、如果不同上汇合过不久他就会遭到敌军的困难。目前我方夫部分机体都不会飞,所以想快这楼近高达巨---8的话建设器乘母舰再使用加速一口气冲上去。战斗开始不久培利斯就会参看受挪艇是 我们只要清理制念的最高就可以这是。这意数军中的黑色 是坚全使用强力的合体攻击,所以一定集中打破其中的一条以破坏他们的组合。那样剩下的两条也就不难对待了。

第4话

「男もでなりますできる。

能利条件

養老条件 "

1 敌方全天

1 我方全灭 2 敌方入侵基地

我方初期配置

主人公机、ゲッター1、テキサスマック、ダイモス、ガルバ fX II ダイアナンA ボスギロット マジンガ Z

A SHARE WAY

ファルゲン・マップ、ゲバイ×2、ドラウ×8

100

(第4回合) ドラグナー1型~3型、ガンデム、ガンダム5x-8、メ タス、トーラス、アーガマ、エステバリス結战アキト(NPC)

Later 1

(第4回合) マグマ巻ダークロン、要塞デモニカ、メカ要塞鬼 メカ白骨鬼 - 歳斗巻ドカイダー× 2。メカ角面鬼× 2

耻方情料			
11.1	10 2	Ap. 10.	HARM
F > 1 + 6	3 4 3 p 4533	100	
V 45	4 A 4900	1800	- × 0580 × 1
7 47 1 7	T 4 d 8400	5000	W 171+4"
1605からして産者			
Muden res	A SHE	1900	* 10. 5 10 4
イマ外生性マン	A 100	2000	** ** 4 * ** *
1.00 發電	白甲葉 1900	21.00	1 17 15 41
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	L > * + 4 1500	6000	第444+5
#10% s * 等语			
TT BE TO	PAR A TRATON	7000	+ (# + 2 +
PEGAL TRA	7 7		
2200 0	· 略用大 1900	7000	
PANTA THE	20.0		Pa La ma v
		<u>.</u>	d.



THE P

去股已经置人后。从三轮长官那里得到消息,内鲁加尔 (才儿ガル)重工开发出一艘名为托子的断型战舰,期待 贝尔军准备前往目的地一探究竟,不料到这工厂特和发现巴姆 星人也来到这里准备参取战舰、一场总战在所准免。

故军需要三个明合才能到达基地,这使得我军有充分的 时间在基地研究起防卫线,一般表说。在现方提军登场之前 得彻职除マイヨ以外的敌人全部消灭并不算困难。

共用省发,

型人の無状/WW/できないSナチジョ

胜利条件。

雅老条件

1 敌方全灭

1 我方战舰被击坠

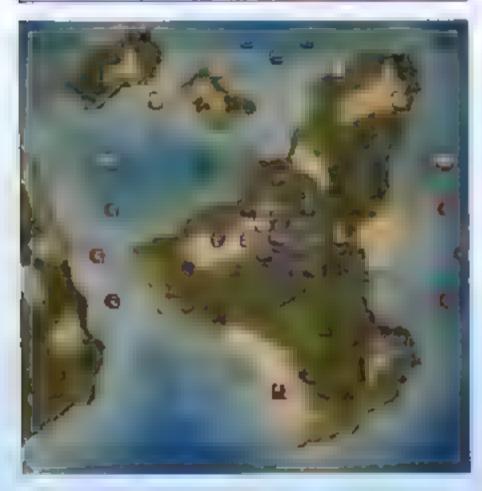
我方初期配置

ノヤイニングガンダム ア ガマ 自选机体×14

敌方初期配置

デビルガンダム ヤクト・ゲルフ・マッフ レヒ・ゲルフ・マッフ、ゲルフ・マッフ、ゲバイ・マッフ×6 ズワイ×6

5年	6,75	+	資金	神典通知
C7 +6	A / 24		300	研修设置 本門 五 安 五 。
Y (TW6	h / 25	4500	800	THE PERSON OF THE
Y & Y 7	¢	4400	3000	2.5
Y+, Y 7 2 4		486	* NUX	正力+
	2 6	4100	3000	7. 75 1.4
PESH FA	2 = 4	50000	6000	B45 + 0



花子在上章末尾刺情中展现的惊人破坏力令在场的众人 都喝到吃惊、布莱施舰长想了解时方的行程计划并希望提子 能加入期待。贝尔队,写被捉子的尤指击艇长进塞他们接下 来的目的地是火星、完全没有加入的打算。在无条之下布美 隐粮长不得不以或力相向、不过本方母舰复制出的粒子炮却 被对方的防护军轻易屏蔽,正当大家想吸捉子如此之强大时、 恶魔高这突然出现 并向两艘战舰发动攻击。提于受割后立 即撤退,而下一方寸受到重割后无法行动。这时这是恶魔高 达的多黎以及基加罗斯军也都赶来。一场混战就此杠开。

ア ガマ战舰因受到恶魔高达的攻击脚议剩余一半且在本语中无法移动、安庄意保护。敌人在英卡开始虽然对我军形成包围之势、不过实力并不强、用高回避角色去削弱对方实力吧! 本关的难点在于如何将恶魔高达去坠。由于这家伙的印由原放的20000 征忆提升到50000、玩家必须保证最后一去要对其造成15000 以上的伤害才能成功得其消灭,让一天加热血再配合提护攻击去实理吧、平时智意多让他提升气力。

共 著 著 发,

去る者、進われる者/ロミオとジェリエット

胜利条件 -- 數北条件 --

1 敌方全灭 1 我方全灭/我方战版被击坠(复亚等人登场后, 2 敌人侵入基地

我方初期配置

主角机 トラゲナ+1型。ドラゲナ−2型、ドラゲナ−3型 ゲ・タ 1 マンンガーZ、ダイモス、ジム・カスタム

我方增援(初期敌人全灭后)

ガンダム、ガンダム Ez=8、ガンダム试作 1 号机、アーガ マ、自选机体× 4

4.2

ガルンロール、数斗ロボ・ダリ×3、数斗ロボ・ズバンザー×4

敌方增援 A (第2回合)

战斗ロボ・ダリ×2. 故斗ロボ・ズパンザー×2

敌方增捷B(初期敌人全灭后)

ガンダム试作2号机 シャアを用ゲルググ、アブサリス グフカスタム×2、ドムリ×3、ザクリ×4

を体			
200 年	赦方資料		4
表 中 0 ま デ × 4	子体	() 为 治毒	nakan
授金がまずり 9500 7500 (日間信息を 7 3 4 9900 7000 7000 7 7 6 19 日 7 4 8 900 7000 7000 7 7 6 19 日 7 4 8 900 7000 7 7 6 19 日 7 4 8 900 7000 7 7 7 6 19 日 7 4 8 9 7 9 8 7 9 8 7 9 7 9 7 9 7 9 7 9 7 9	E 2 4 46	A 6250 800	
7 3 4 4 29900 7000 1 7 1 4 4 4 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Bunt f Kt	A 7500 300	7.5 € 9
# 1	数许100 年11	9 4 4 9500 7500	回避值 +5
# 1	9 9 6	e 4 19900 1000	Tr when
*** *** *** *** *** *** *** *** *** **	"好友"为。 下旗语		
7 年 1 年 1 年 1 日 1 日 1 日 1 日 1 日 1 日 1 日 1	4 - 44	# JE 4500 800	
7 年 1 日 1 日 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日	ere i	2 4 4 F700 NOOP	マ マル 12章
19800	*** (**	4 9800 7000	F 1 P
- 「	70 17	9800 7000	
- 1 8400 1200 / * 4 トコ ザ * 1 8400 1000 1200 1200 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12	,	W W 10400 7300	1 00 2 2 2 -
・ 本作的マスママ C - 6300 4000 (理解)(数 + 1		* (* * * 9400 2300	10 40 W
14-10/kg 2 E F	4	r 8400 2300	174 F3 7 Y
H T T T T T T T T T T T T T T T T T T T	トの食用をくせる	- C 6250 4000	ments.
H T T T T T T T T T T T T T T T T T T T	种加热设置图		
	-	e' 5000 5000	切り権 +1
4P30564 3 III 1			



双暗宣告

期待·爾尔队的技典因为在之前战斗中受到重创、布莱 他决定全军前往多林博(トリントン)基地进行修复和物资 补给。而已转星人也收到钱报朗德 周尔队会在此地,于是 使派出大军。现分的战斗又一次开始。

由于第二回会藏方在地图左下角会出现增援、因此最初采用主力部队迎击右上角的敌人、其余单位迎击敌增援的战术。注意敌遭援出现时会发生制情,龙崎一失因为艾莉森(工)为 波尔,安全 市不大受心士 气力 30

业方约(11年10分·14.11 图中 [1]2 1 克 大车内11万

ノトバンチ"配合援护攻击来击多对方比较方便 主意专了 迎接之后出现的古斯军 在全灭巴姆尼人产财最好特征人名 中在基础的左征

击退巴姆里人后、古底军的卡多 ガト 与原") 七厂,潜入基地将将装备有核弹兵器的高达以作 号标及出 随即他们的模军到达。旋斗再力拉开

卡多河及亚全全力向左上方撤退 国北委博科多格首任 他们的退路。此二人的财经能力很强 要想击事对方的语言 烦活用精神和 EWAC 的支援效果,最后要小心爱概 アイナ 的直线地图炮, 真实求角色被命中的话基本栽社了 另外 要 想收得此人需先让西罗对其进行说得,然后自然最后专言 这样可以使机体和机师都加入

胜利条件 --- 败北条件

1 敌方全灭 | 1 我方战舰被击坠

极方初期配置

主角机、ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型 ダイモス、ガンダム Ex-8

我方道提(第二回会或直证等人能退后)

ア ガマ 自透机体×8

Triffical Control

ガンダム试作2号机、シャア毎用ゲルゲゲ、アプサラス ×2, グフカスタム×2, ドム川×3, ザク川×9

故方增禄(夏亚等人搬退后)

マグマ巻ダークロン、マグマ巻グレートに、要高デモニカ。 メカ栗苺塊、ゲッタ−D ミネルバX、メカ角面鬼×2、故 斗偽ドカイダー×2

和方提特			
+ 4	N eg h	원활	14年点站
~5 18 ·	F 14 1 100	600	
My 2 0 - 1	1 F 4900	9000	*** * * * *
松 神典 キーピーベフ	A 6100	1900	*
4.5的地址大学	A 6790	1000	10 1 17 0
e 4 X	A SOLO	4800	
4 9 4	4 4 4 400	3000	rothe w
7 2 2 2 2 4	21,9800	2000	16 43 344,
ゲマカステム	7 H A 8800	2000	2
5' A. B.	W F = 9400	2300	F 4.8
(中20%以下開選)			
	+4 + 4 9400	2300	772 LJ C Y
(HP009(82) TF [MSB])			
F = 0	· 9400	2300	1147 T
14P0096以1下開設		_	
シャア申用ゲルサゲ	5 YY 6200	0000	校園館 +5
(HP309(KIXTERNA)			
ガンダム媒体を発情	# h — 15000	5000	₹×7741+1
(##30%以下撤退)			
4 4 # H X	# 44 15700	7 4000	PWAC教室
P 44 4 4	* = " X × 000	4000	2.7
1970%、下槽调			
4.0要專用	5 F > 24 '00	6000	10 44 1
理論與反下措施	- 4	_	à.
ヤケマモデ クロン	7AR 17 x 39100	7000	TE力+1
HF30956/下書週			
マダマ曲でレートリ	7 2 4 4 28 CO	6000	14-14-5
HP30950 TWIN			
		7000	火星斧
唯的院位下標道	特革		

为了夺回被吉荷军夺走的ガンダム戒作二号机、主角与 龙骑小队带先头部队在沙漠中终于建上了夏亚等人。

战斗开始时与夏亚矛人相隔很近,不过一旦将夏亚、卡 多或者黑色三连星里任意一人的旧削筋至50%以下或击落。 这五人中刷命的都会撤退,因此选择一个去落吧。推荐攻击 夏更、这样可以得到他合弃的虚拟"シャア专用ゲルゲゲ"。



古籍部队推荐后、百鬼帝国郊北出现在地图左下方,而 步缪(为《一二)也会驾驶着高达MK 与出现在庄上方的故 人暴地内。接下来就是重点的几个角色说得加入,驾驶着盖 塔贝肟"《二角"必须要盖塔以《种形态分别与他战斗一次 发生对话,最后再觉回一号机用波龙马说得,好在他会主动。 建去五塔,因此连续防御即可。《并ルバX由甲儿说得后会 负藏NPC。建议留在最后来进行说得,这里要说明的是、如 果在甲儿说得了多儿以X之前暗黑大将军已经被击坠,那么 「ネルバ×現食自堪 (之后中几气力 410)、因此一定要赶在 这之前说得: 爱娜方面如果在前一话巴经由西军说得—次的 话。这里只需将其去坠就可令他加入、特别提醒一下,如果 把意娜智在最后击坠的话还能得到她的机体"アプサリス"

強き出す悪魔プシミミナルの紋章

胜利条件 一一 雅北条件

1 放为全灭

1 我方战舰被击坠

2 经过8个回合

2 敌人侵入基地内

我方初期配置

ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型、ゲッター 1 テキサスマック ダッターロ シャイニングガンダム 7 42

表方增度A(母親升空后)

ガンダムシュビーゲル

我方増援日(シュバルツ出現的下回合)

ガーダムマックスター、ガンダムロ ズ ドラゴンガン ダム、ボルトガンダム

被方初期配置

デビルガンダム、デスアーミー× 15

敵方地提 (母親升空后)

マスターガンダムS(风云)、 デビルガンダム。 ゲイザム スタークゲバイ、スタークガンドーラ、スタークダウツ エン、スタークダイン、ヤクト・ゲルフ、レビ・ゲルフ、 ゲルフ、ガンドーラ×6

動方資料 -			A STATE OF THE STATE OF
6.体	6. pt pt	亚宝	** 14
45 47 47	9 2 6 54200	5000	- 7 / 大福島
75 44 4	A y 1 , 150200	5000	- x x
#P30形式 下監查			
TER MARLS	东方不知 2000	3500	
(風云			
7 2 4 4 4 5 5	東方不敗 5500	000	** **
HP30%以下開起			
4 4 m =	27900	1500	7-1-24
9 44 4	7 5 5X	4000	70 7 7 7
74 74 4-9	d+. T 200	4200	4 1
44 484 C	0500	4100	~ h
29 781	300	4300	> 是 开
456 464 x 4	r 5000	9000	
p = 4 4 4	n n 4340	3000	
4 3 4 7	¥ 4700	3000	
5 h 3 v 6	Ce g Taxab	2200	Ť



政論宣言

为了被传递上参走分少岁么放作二号机的辛多等人 布莱德夫人用口下面 经就在亚加瑙发射前的聚类关系 恶魔高达再次击堤对陶德 用尔队进行维德

关下开始之初出现分支 第一是随至加斯战舰去拿雷速 去夏亚、这样本关只需要特惠魔高达和泰兵清理干净处可以 建关:第二省是与智守地球的同体—起阻止患魔高达 这里 的攻略主要讲解地面路线部分

成功去处患魔高达或者坚持到第8回合。母舰就会好。 之后战斗继续。去处恶魔高达的情况下它会在地图的右上局 再次复活。到舒东方不败也会在地图的在上万量场,另外还 有基加罗斯帝国的部队也赶来来热闹。我方提军方面。提高 这会在基地上方出现。而下一回会扑克则显的4部高达也会 在基地下方登场。虽然以少数多、但敌人会自己进上门。我 们只要利用基地的地形优势展开反击就好。这意击破恶魔高 达会导致数军全军撤进,所以一定典智则最后再击破

子当各共 第9話

胜利条件 ————	* 東北条件
1 敌方全灭	1 我方战税被击坠

我方初期配置

主人公机 シム・カスタム、フルアーマーガンダム/Gアーマーガンダム ア ガマ 自选机体×9

数方初期配置

グワデン、ドムⅡ×7、ゲルゲゲ・M×3、ザクⅡ×6

敌方增援 (第三回合)

ジオング、ガンダム试作2号机、エルメス

NPC 队伍(第三回合)

ナデシコ、エステバリス・ガイ、エステバリス・アキト

能方責料			- 1	
F 体	+ 11	HE	主演	10条近点
- × × 6	4 長	4700	600	5 = 34 TC
Y . TT M . 2	7 5	9300	2400	
r 154	. 1 50	3200	2400	
y t W	. Ŧ	12000	1000	T# 7/1++
が マ 連作2号数	* # > ·	16000	5000	底力+
呼ぶらい 5種里				
	7 4 5 5	9500	5000	b + 4
2	8 44	9600	8000	100 2 4
10	" / 2	0130	2300	Teu a z
2 67	3.9	6630	4700	* P+ 0
4 Y		9700	6000	* 的奇语 + D
研究等。下面是				
F 10 m	22 C	39000	000	
HPUDGEL THEIR				



顶

到这宇宙的众人助纷纷自己的机体改装。但科却因为自己的意状"高达该作1号机"不能改装成宇宙型而烦恼不已而在随后开始的战斗中,科强行驾驶者没有经过改装的"高达该作1号机"出战,结果被希玛(シーマ)大败,好在被主角等人及转数下,紧接着战斗正式拉开

战斗开始后阿姆罗等强力即角色要迅速消灭敌阵前的角色。因为到了第三回合伙子企在地图下方出现并一路往上移动。他们的登场会招来致力更强。中罗以及独位(ララア)"人和人战斗。由于抚于所穿越的正是敌我双方交战崩溃烈的区域。因此会遭受猛烈的攻击。倘若抚于成了两个机体的肿降至30%以下会发生凯因保护同律而死亡的事件(以后无法和人)。因此这场战斗的重点就是保护"无脑"的抚于小队另外。无论是凯克亡还是抚于成功移动到地图上方。数军都会全军退却。游戏一游目时想在摆定回合内全灭对方是件很困难的事。不要大进数孩



並利条件	- 数北条件
1 敬全灭	1 我方全灭

我方初期配置

ザンボット 3、自洗机体× 12

敌方初期配置

バンドック、メカブースト・ガルチャック×2、メカブ・ スト・ドヨズラー×2、メカブースト・トラシッド×2 メカブースト・アンモスガー×2

敵方増援(パンドック撤退)

スカールーク、メカ要塞機、メカ白骨鬼、善士パイザン ガ×4、メカ角面鬼×2

敢方資料			-		
更得	, 6. ×	16	<u>===</u>	4.6.6.00	
h. N	7 14	600000	3000	年出在 +10	
MP30%占 不整理					
117 11 1	A	8500	7400		
* * * X Z					
157 XF FS	A4	8800	T 2500	_	
X 7 K2					
メウブ・スティトリ	Ar	7000	2600		- 4
F.N.z					
e7 = T	A	7500	7 '00	-	-1
4 2 4 2 2					
s 4 n a h	114	67100	13000	7 77 71 41	7
HP30%に下面:自					
* 中世帯後	7	24700	6000	展力+1 ^	-
そりは管理	白幣鬼	700	2100	157 19	
· v dx4	A	P500	1500	110 7 10 7 9	-
メの角質性のよ	A	00	2000	241 13 4 4	
					-



THE PARTY

留在地上的 什人正在商量下一步和可是好。这时地球 联合军干排》一的劳事生现在大伙面前。他建设大伙先去找 修宝3和泰坦3这两部超频机器人来加大己万的阵斧 并且 5为众人准备好了运输机

初期的教人并不多,不过要注意 BOSS 事查会在 PP 低于 18060 的时候撤退,要去破饱对于失去一半主要战力的我方来说是一个不小的考验。建议战府用累积的资金着重对闪光高达和主角机的武器进行改造。战斗中光把布查的印刷部划最换近 18000 的程度、然后再用多黎的最强武器结合主角的投护技士一口气击破他。击破事竟或使其强退后。百意帝国的那队会出现在地图所示的红色监域。对何跨样是伊低于30 %撤退的敌方母舰。也可以采用之前用来对付事查的方法。因为之前我方都队已经累积了一定的飞力。所以实施起来要比布查还客易一些



胜利者などいない構造イザラウオナー

胜利条件

败北条件

1 敌方全灭

1 我方战舰被击坠

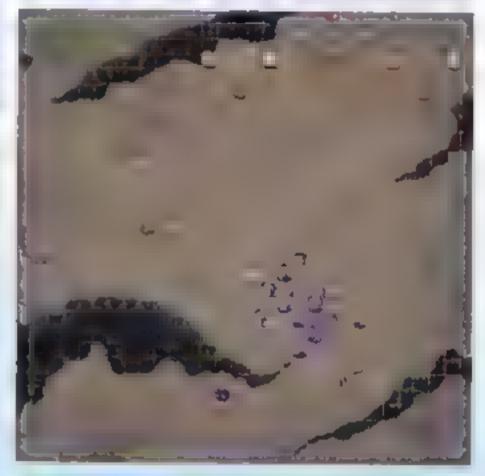
我方初期配置

ガンダム域作1号机Fb エステバリスOGリョーコ、ボス ポロット、スーパーガンダム、アーガマ、自选机体×11

政方初期配置

ヴァル・ヴァロ、カーベラ・テトラ、ドム=×4、ゲルグ グ・M×5 ゲハイ・マッフ×2、ダイン・マッフ×2

	2 6	- 4	重金	Dr. is die 44
. 44	+	£ 54.0	7300	Pa - C - C - C - C
Y (F TY7	* 5 *	£ 4100	800	
7 Y TE	30	W 2300	2000	
VANY MAE	- t	≨ €300	2400	ナッパムアーマー 火肥井
7 7 3	,	19800	B000	7-11-1
P 30% 心 下面员				
ナーベラ・テトラ	15-7	114806	5500	プリフアイト+1



斯德·贝尔烈来到月面都市进行补给,主角变然批划一个陌生人送来的碰球、并被告知上面有下一步行动的指示 这时,外面传来做人来犯的消息

战斗开始时科和卡理会家堂GP PD以及超级高达登场。 另外,如果在这话开始之初水又的坐坠散达到5以上,那么 他的座板会增加的招致"ボロットブレッシャーパンチ"。本 关的难度非常性,数或双方都没有增援,战斗开始后建议或 分应、中、右三路直接上前迎放,惟一值得注意是左方BOSS 少月十的地图绝攻击,度弹其有三发



罪えば自鳴! わが胸に変きまえますの難け

让狗条件

微北条件

1 放全灭

1 我方全灭

2 ダイターン3被击坠

我方征期配置

シャイ・ノケガンダム ガンダメマックフタ ガンダ ムロ ズ ミニコ・ガンダム ずたとがンダム

ALC: NO.

メガボーグ・ミレース ダイタ ン3、ユ ヘルゲッス 3 アイアイ×6

我方增援(第3回合)

自洗机体×8、ダイターン3

敵方增援A【第4回合】

メガポーグ・リサー、メガポーグ・アイサー、巨大合体 メガポーグ(击坠リサー或アイサー)

敌方增援 (3 (第 5 图合)

メッタンガー×も

斯律	5. 1	100	更高	25 年 2 日
・ザセーザー レース 作型の外に下標道	-	x 47500	5000	774FE 2 4
= x 2 % 2 3	4.0	± 1000	2500	
T T x d		N 4300	1800	
145 Y Y	4	31000	6000	272 2 4 4
188 " " 4	114	- 900	4600	A B A P A
1 1 H Y 5	T ,	30	7000	* = _m _ 2'
巨人会味・サダ 不	1 4	93800	6000	* P+ 0



攻職要点

终于要到达最后的会流地走了。不过这时接到万丈家的 管家时间的消息。说万丈现在正在和敌人交战中。众人马上 改变方向前往交战地点支援

一开始泰超3会被敌人控制,千万不可将它去落 名"国合我方提军会在地图的蓝色区域登场、而下一回合致方也会有增援。第五国合泰担3会党回我方单位,同时放弃也有新的增援。不过对于人强马拉的我方来说。这点增援可提做不以道 个BOSS里面。 5 b 又会在脚低于30%的极速、用援护攻击可整松击破,而以分一和尸才分,两祖体况只要应靠他们的合体攻击就好了。当击破其中一权后他们发会合体(用地图或器可实现双击破),不过由于不会搬建。可以和他们慢慢耗。

完日各後 第11話

胜利条件	東北条件
1 放方全灭	T 我方战舰被击坠

14.74 T

エステバリス OG リョーコ、エステバリス OG ヒカル、エステバリス OG イズミ エステバリス OG アカッキ、ガンダム试作 1 号机 B、プルアーマーガンダム、アーガマ、自 选机体×6

- 1 N P - 1

ジオング。ガンダム试作2号机、エルメス、ヴァル・ヴァロ、カーベラ・テトラ ドム II × 4 ゲルググ・M × 4 ザカ II × 6

我军增援(第二回合)

ナデシュ、エステバリスOGアキト、エステバリスOGガイ

1.44 () VP . 1

14 / 9×6

維方景料				
f (#			业等	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
* * × 8	1 4	4 00	500	
4 44 0-4	1 兵	E300	2400	
8 4 5	4	1500	500	
4	9 7	9600	100	7 n + 9 n
t ac	8000	9600	7200	少星样
F a		+100	Thach	4 6
5	* " !	9500	7 100	A CON F
4 4	,	9700	6000	7 1 0
ペランジョン 下間点				
アンは行っ可能	2.5	6000	5000	切り机 +1
4年記号に2番組				
25 / 5	4.4	000th	4200	到你感到 47
(李宏/6)位 左衛祖				
7 . 7 .	4.4	9800	NOOO	444
6 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4		4800	5500	株中信 +10



建

期途 贝尔队这些卡多哥人来到所罗门。不过最终还是 及能能在思到的发生。在这里他们目睹了卡多用GP-02的一 记候弹将联邦军会灭的景象。随后战斗拉开。

基于于多并不会移动,建议战斗开始时就派遣高机动力、 高田渡角色变人所罗门利用地形优势来进行战斗。要时则留意于多的气力,一定要在其发动被弹地围地(公安气力 20) 之前将其消灭。如果想敌征成为同伴、这里就要记得让阿姆 罗和寡祉(七十岁)分别与夏亚和抵征战斗一次发生对话。

关于最方增接的六台本星编稿,它们所持有的"Dフィールド"会使得我军攻击力低的光线系式器无效,尽量多用实际过去求研究合作。另个对方特别避难也比较高,要活到战机的占据点表

恐怖! 天理原味地/ラテクロットとウェボシ

我方初期配置

自选机体× 14

敌方初期配置

ゲイザム、スターケゲバイ、スターケガンドーラ、スター ケゲウソエン スターケゲイン ガンド ラ×10

散为增援(破坏无限机动炮后)

ガント・ラメチ シュワルゲンろ ダイン・マ コンこ

椒	1	ŧ.	#										٦				-							۰
4. A	ì							6		Į,	ηψ		ij,	ú K		19	À wil	м						•
44	H							AF L			28	90		4500		,			F -	+			Ī	Г
3 6		٠	×		ſ		- 1	7	¢					4000		R\$	10	-10				-		-
4.7		٦	ť		F	- 1	,	~			1	100	-	4/00			ч т	r						
× 9		4	۲	4		E.								4 DQ		4	ŀ							
E 4			ŧ									500	-	4300	,	gr J	9 76				-			ď
-				×	14			40		h	94	90	_	700	-									ľ
		z		п	3			3 4		Ē,	23	HC	î	3. 30	*				-					,
V			e		7 ;	12	-6	1:		Á	,53	X.		4000	1	-1	,			٥	-	1 0		• '



当众人把万丈家当成临时的古动操作后 与上提收到了 新的青报 联邦军的复数形以在普鲁发现"基加罗斯帝国的 地上兵器工" 不过当众人赶到那里时 发现的竟是一门巨 饱和被轰成炮灰的简整部队

无限机动炮每走开放回合就会发射,这时处于射程范围的机体无论即多少部合脚间变成炮灰。大大限财了我方的活动范围 类消除这个隐患比较好的方法是用最快速度占领已。这样无限机动炮就会因致破坏而无法使用。这里推荐使用都坦耳来完成任务,原因是一来参迎了的飞机至今有了站的移动力,如果配上加移的力的芯片,大约3回合在右就可以到这、二米其装甲非常厚,就算被机动炮两旁的最美压攻对他来说也只是挽痒的程度。破坏掉机动炮后,最方的增捷部队会在地图所示住里出现,为了避免被前后更去建议还是支押后方的五台数美消灭掉。另外,这类的BOSS都不会逃走。经验值和强化芯片可轻松到手

第12 法

MのMの配化グラスキャラをディモリー

我方初期配置

ナディコ アーガマ 自选机体×11

数方初網配置

グワデン、ジオング、ガンダム試作2号机、エルメス、ヴァル・ヴァロードム () × 8

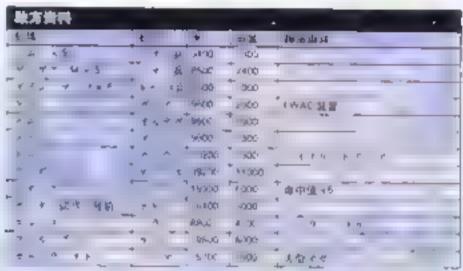
2 经过9回合

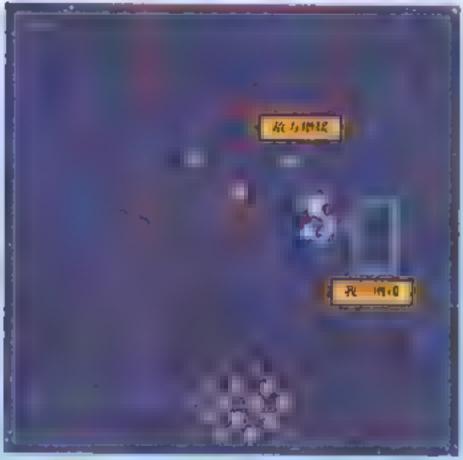
我军增援(第四部合)

トールキス(ガンダムデスサイズへル ガンダムサン ドロック改

数军增援(第三回合)

セーベラ・テトラ、ゲルググ・M×5、ダイン・マッフ×8





I THE

在向所罗门投掷核弹以后、古有军实行的"定之所"计 1. 取只剩下最后一步、将随民卫星槽向地球、在这总机一发 的新闻。则德·国尔队造赶上极队伍。一场硬役由此展升

如果在9四合内本能全天敌人就算关于失败,由于敌人 致量比较多。要尽可能地使用技术攻击。但是也要注意我军 单位过于集中会自给分步《释战地图地的机会

在去例がトー之前将ケリイ击坠的话。ガト 会提升30的气力。GP 02的核弹可不是同毒致的。因此必须避免这种情况发生。40位于两 如果在前一法完成 1 对话。那么这里只要老师更 1 立 。 被下来就使用河畔多得了免得(如果用河畔罗击坠还拉的话、阿姆罗气力-30)。

第3回合 我变的布玛 > マ 会管经基加罗斯家 人 出现在上方 他们会说是孩子言作部队 我方可以坐放当前 之利 第4回合塞克斯带着迪奥 ディオ 和卡多普在地程 百万塘提我方 本关虽然致人众多 不过好他们都不会逃避 这让证家看一不少 战斗胜利后期他 贝尔队回到地球与地 上部队人员合意。

第12 店 登場 交通の MA/ 精神コンドロールシステム

我方初期配置

ダイターン3 シャイニングガンダム 自送机体×12

改方初期配置

スタークゲハイ スタークガント ~ ラ スタ クダウン エン スタ クダイン レエワルゲエ2 ダイン・マーフ エ4

敢方增提 A (第3回会)

サイコガンダム×2

- エワルゲ×2

#12 . T 7 X 2

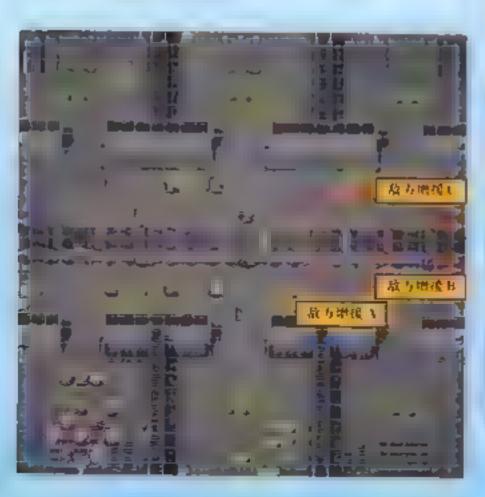
敢方端搜目(第4回会)

ノーベルガンダムB

数方増援 C (第5回合)

やルガザムオ

歐方資料				100
E DL			20.00	1年 4 5 14
69 44 4		1606	4007	7 7
29 " 4 1	N b	100	4.400	FYVAL R.B
4 40		0000	4 (0)	* 7 7 2 4 -
27 6		400		Rts -
7×4	10 4	5301	T = 00	****
TI TAE	1 * 4	300	1000	
W 38 WALE	2.00	1/500	7000	494
作30%以下數据		-		
" " " " " " " " " " " " " " " " " " "	-	F-7000	5000	107 Ht
1 2 4 10 2 3		45100	5000	7 7 1 7
0年19%以下普通》	24	T		



企人或胜速去来到了基加罗斯部队的地球基地、成功者 人基地的内部后又遇到了グン・ジェム的部队、并且他们已 经准备了一份意外的是面影来招待支票。

初期的杂类并不会主动进攻 只有进入他们的制程管围才会设备我 1 所以我们可以用有 7 格射程的机体在远距离实现 5 伤当被 第二四合两都精神力高达会在后方的出现 接下来的第四和第五回合还分别会有诺贝尔高达和ギルガザム半登场,几个 80% 里面没有特别难嫌的 惟一奏正意的是精神力高达和ギルガザム市都会在即做于 30%的针使根建为作两部精神力高达里只要去破一台 另一台也会跟着根建、不过这两台机准身上的竹片都很一般 不期刻意追求双击破

第13話 第13話

鞋利条件 一 数北条件。

1 被方全支

1 我方全灭

2 经过7回合

我方切斯配置

ガンダム Ez B 自洗机体×14

放方初期配置

デとルエステ 、リス×9 ハノタ×10

我方增提《破坏均合后》

主角机

散方增提(破坏炮台后)

設对主角机、ゲシュペンスト MK-リ×8

航方責件		_	
FIR	Bust over	- ×	No Weat to
7 " "	A PROPO	Edit	
Y 4 L 3	A 450'	200	"水里 5 精中語 5
取对主条机	能利支角[29000	3500	調査の単
1970年成下開			
T EXIST E	1000	\$000	RV COVIDA > 5



攻擊軍点

宇宙部队和地上部队终于再次合准,期待,贝尔队在前往克鲁斯库工业地带进行补给的途中。阿伽玛和托子号受到了不明绝大的最去。阿伽那图提特严重不得不通降。在源出日对"""关口证得到了动。 主原即目标之节克了龙利县的科理后函数子导致不能出去。

这类的首要目的是破坏对至绝台 正意未脱环饱台前所有单位都不得在空中活动 否则后果就是直接被击论 德台的周围有许多水星墙墙把它 最终它们的即不多 但是因为有着极高回避率和保护平的螺纹、新行起来一点也不整松,黑米这里比较快捷的方法是使用盖塔2号机,关于开始形式给它装上加移动力和海道应性的芯片 这样一来它就可以从海路绕过火部分效兵,大约4回合在百额可到远绝台 破坏 排炮台后主席会归队。到时在他陷所示的红色区域会出现敌增援。这类的数方主角会在即低于"10°0"的时候会选同增援部队一起撤退。去整条件比较苛刻。但是他一起身上又有非常明的芯片,所以想获得芯片的话可以到用这类的失致条件 追当第一下组,如果能把多量的等级提升到20组(学会精神程令"热血")。这样去整数方主角的难度或会大大降低

共用省发

『和解放年』天才科学者ナイデムの機構

注利条件 --- 数北条件 ·

1 敌全灭

1 リ・ガズイ被击坠

2 我方战舰被击坠

我方初期配置

リ・ガマィードラゲーン×4

敌方初期配置

ガルンロール、戦斗ロボ・ダリ×10、戦斗ロボ・ズハン ザー×10

我方增援 A (第3回合)

ナデシコ、ダイモス、エステバリス・アキト、(エステバ リス・ガイ)

我方地環日(第4回合)

自选机体× 10

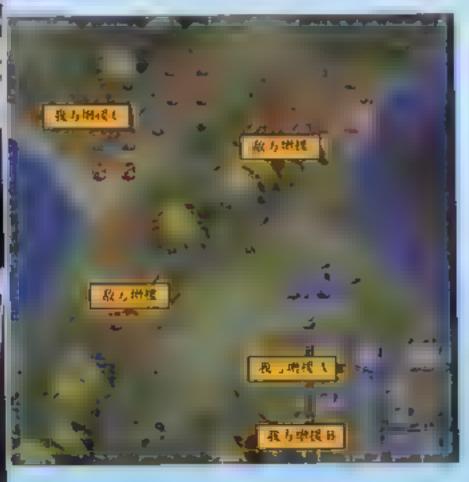
我方增援増援C(省坠リヒテル后)

百式

敵方増援(击坠りモデル后)

メカ战士ゾンネカイザー×B

華方資料		
有体	10 16 有量	for in Link
4 4 -	4 4 4 900 1000	# 1 *
MADE Y	9 0 9900 1500	77 FE 2 A 47 B
	4 (and the same of th
Million V vd	A 700 700	+
Aser t + ye	AN 4000 T 800	
165 2 5 14	A 9000 PS00	+ + + + + + *



玻璃量点

免费斯库工业地带被数户重、补给物资也因此被破坏 不过值得庆幸的是联邦军为朗德·贝尔队另外准备了补给物 资 新战舰和两名新队员。在众人格乘托于前往接收新战 般的途中 传来了新战舰停放基地被巴姆星人最贵的消息

初期只有一部司格斯和 4 部 NPC 权保 不过只要来在原地就不会有这些 4 个 NPC会主动上去吸引大力。第三回合战于登场,这里有一个小桶的,因为大伙第一次用抚予的发进甲板等致格纳库大混乱、结果只有一天。明人和凯桥下出来。直到第四回合重新整理下出去顺序后、大伙才能顺利出去。这类的 BC SS 会主动业会并且不会撤选、我们可以免清理杂兵。带气力提升后然后再慢慢料理 BOSS,去被敌方是现后敌方增捷会在地图所示的红色区域出现。这些家伙求租利厚,但好在已经是最后的兵力。我们可以用量强或器尽情查之数增捷出现的同时科瓦特罗也会驾驶百风在地图的面北方登场不过也只有一个人。如果不想让他吸引了数捷兵的正常力的方 最行在他一出现时就按摩地征地图在上移动

第15話 概える友情/集列[G]

性利条件 — 敗北条件

1 独全灭

1 视方全灭

2 我方战税被击坠

1.65

主角机。マジンガース、ゲッタードラゴン、メカ鉄甲鬼 (NPC)

放方初期配置

』カ要審鬼、襲塞デモニカ×2、メカ白骨鬼×2、战斗告 ドカイダー×2、メカ角面鬼×2、战斗善ギラン×2

我方增提 A(第3回合)

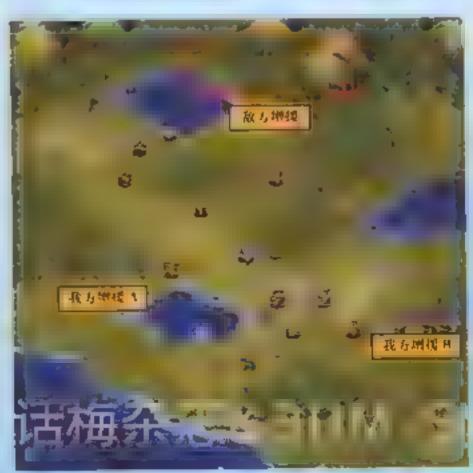
グレートマジンガー。ビューナスA

表方地提目(第4回合)

キュル・アーガマ、ナデシコ、自选机体×8

敌方增援(第4回合)

セントマグマ、マグマ巻ダークロン、マグマ巻グレート 1、歳斗巻パルカニア×2、歳斗巻ゴーグラ×4



What had a bear				
動方資料				
X300	£.5-	HP	, K.	- 弹簧道机
メニ世事権		4800	5300	+ 9 A 7 7
要集デモ・カメス	中北大市家	29300	7500	金の値+10 マザミ シス チ
	Bisks 6			٧
メガロ発見Xで	A	T306	2100	Tr 49
数4個とサイダー・フ	Au .		90G	-
产力物面吸水2	Ar	5 tac	7000	
数均据4 5 X 2	Ar -	5600	800	
+ += 44	2 " 6 7	75000	000	理护双击+>
/HP305/35/平 論:通				
- 1 株ま マロップ	11161	73 00	7000	7 47
マベー島グレーナ		24 DC	6000	
数年間 ちゃっケッス	A .	9500	1790	7 F 984
歳井長ゴーヤッ×4	A	8400	2300	

双篇重点

因为缺少盖塔和魔神之的整套格督 朗德 贝尔取在获得新阿彻玛后紧接着超往日本方向移动 乞怜的龙马一行人在半路接到了软甲鬼的挑战,不过正当他们在对决的对诉一旁现城的精黑大将军和地狱大元帅竟然使对 克动宗教传盖塔和魔神工党到了重创 或藏也因此受了重伤 这财政在盖塔队的后备队员车并及囚狱盖塔占经到

具管分的代遣继承自盖答的 所以生战的最好能对盖容和大力度改造,那接下来盖塔在一出场使有了较高的作战能力。不过话说回来,其实追关的难度并不高 惟 的难与现在于保住被甲鬼,因为他会一个劲地往避人堆里钻。最好的于法就是被一个脚少的单位在前找来吸引大力 当然和灵是不想被使甲鬼的玩家。也可以被任他不管 若 回合致也和灵玩会景场,同时数方的提军也会在地图所示的红色区域出现。第四回合我方大部队景场后,初期的三个BOSS会搬造,想取得他们身上的芯片的话之前的三回合可要抓紧他

集通路域 操业人形たち//エリオキット

胜利条件 --- 推北条件

1 敵全灭

1 我方战舰被击坠

2.ノーベルガンダム被击坠

1500

ネエル・アーガマ ナテシュ スーパ ガンダム シャ イニングガンダム 自选机体×11

敌方初期配置

キルガザムキ スタークダイン スタ クタウノエン スタークガンドーラ スタークゲバイ、サイコガンダム× 2、ズワイ×6

我方權權(第3回合)

ノーベルガンダム

敵方增援(第4回合)

デスア 、-×10、/ ヘルガンダムB

敢方使将				
5 94	190 A	f	20 M	与中国
有技术所名 1	*	45,300	5000	20 9-
23 - 75 2	34	2000	4000	F 3 12 2 1
STOR FAR	# 4	1 400	4200	75 2 2
TF 046		6900	4 00	1 2327 V
** ***		71 100	4336	財金値 +5
14669	누스 동	K400	2300	2) 3042)2
# 4 3 M WAX 2	254	37700	7000	1.7 110 8 0000
MP309%以下提出	0 to 1			
* 4 × 10		4900	500	快要券 ママキ と
- 1 CH # 4 B	7,	7200	5000	マーダムの収集
MP30%或下面提				



THE STATE OF THE S

卡缪自从知道风和露莎英落入了故方的手里后整个人变得很容易激动,甚至还为强化人间的事还和多维发生了口角, 正当众人功胜的时候警报声响起了,来他的正是基加罗斯部 队物圈均精神力高达

本关有一大年的地形都是海、所以尽量派出可以飞行的 依体吧。故人会主动进攻。打防中战是不错的策略。不过和 果想来的出去的话,就不能拖泥带水、磨磨珊瑚的话度而会 被养力战争型的增援进个正着。虽然第三四合阿莲比 会作为我方增接登场。但是这一四合后他联合因在其化而变 成故人。所以不用对他有过多的期待。几个BOSS里面,却几 为伊山市是不会搬退的。但也是最难嫌于的,因为只要我们一套近他现金使用地图或器。比较好的应何方法是源出两宋 有50年 能力的机体浪费神他这程。另外风和常莎其是可 以用于辉设得的,如您在以后获得他们其中的一个这一步就 千万不能错过了

第17折4

見事にクログト投資機本グラミネケ

1 故方全灭

1 我方全灭

2 敌人侵入南原基地

Contract of the Contract of th

ケロット

1.00

セットマグマ マグマ書ダークロン、マグマ書グレート 1. 要妻デモニカ×2 成斗書パルカニア×2、成斗書ゴー グラ×4、成斗書ギラン 战斗書ドカイダー×2

我方增提 A (第2回合)

トールギス川、ガンダムサンドローケ改

我方增置B(第3回合)

コンバトラーV

我方端提 C (第4回合)

グレートマジンガー、ナデシコ、任选机体×9

政方增援(第3回合)

カー・ラ・テトラ ゼルブゲ M. 5 ヤメン・ニ, ソカ •

		_	
融方資料			
5 保	6 = 9	- 戸室	4444
維与のマラ	A 56	900 902	
A -# 245 X2	At 5	900	-
数で書き アラスキー	AL N	1000	75 5 F F T
战斗器 69= X2	A 1	1600 , 2200	TO A REPORT
セントマグマ	がりゅう ス	\$200 11000	オソファイト+1
(nF30%kx 下維男			
**** 70	74477	2000 2000	7 1)
	412		
* > *	Y 4 8 20	LS00 8000	格4位十5
豊富々をニャ	祖父为元帅 20	6300 1000	98 EGE +10
4P2056(4下開建			
東部ぞそ カ	建基本用 € 20	900 900	
英星大将车	超高大器车。"	. 00 7 6000	711 67 4



百龙帝国南欧德 贝尔队兵分三路之际对南州研究所展 **开瑜桑,超电磁∨因为正处于登崙状态而无法立刻出去,只** 好让金文驾驶开赶机器人"夕口少卜"的装藏超电磁 V 引开 敌人

一开始慷慨"少口ット"的地图在下角移动,这样敌人 **机不会冲着蒸地去。第2.四合富克斯和卡多鲁利这,可以止** 他们消灭政党前杂兵。第3四合超电磁侠V登墙,直接让其 在基地侍侃即可。第4 昭合在方主力到达。之后就可以开始 反击战了。注意特累大将军搭乘的"要寡产モ二力"被击破 后他会复活一次,这时将其哪削薪到30%以下时方还会使用 一次"银味"

第17番B

父をもとめてアポルテスドに命を置けて

腱利条件 - 一 敗北条件:

1 敌方全灭

- 1 敌人侵入ビッグファルコン
- 2 ポルテスV被击坠
- 3 我方战舰被击坠

1.5

ボルチスV

敌方初期配置

スカールーク、合体百鬼ロボット、メカ要塞鬼、メカ蝴 蝶鬼、兽士バイザンガメ4、メカ白骨鬼×4、メカ角面鬼 X 4

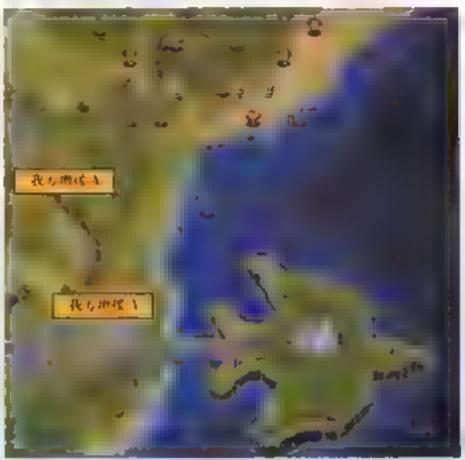
我方増援 A(第3回合)

ネェル・アーガマ、ゲッタードラゴン、自选机体×11

我方準提B(第4回合)

ウイングガンダムゼロ ガンダムデスサイズへル

他方質料					
F 75	18 19	÷	,音金	, के के संस्थे	
耳音 电大作	100	52500	2000	ल प्रकार कर	
使如 别。 3 度道					
音位百覧のま ト	7440	64300	9000	格 3-15	
4 个是写我	, p ==	4500	8000	7 27	
ノカ製製製物	經監集	5300	3400	●調値 + 10	
85 - Ext	T'A	e700	2000	ATT PTOTO 11	arm at
				F 20%9 F4 5	
7 "四条毫末4		7300	2100		
ノタ発面集を名	A	,6700	2006		



因为同时接到了南原研究所和文鸟岛基地的教植情术 新阿伽斯和抚予决定兵分两路,另一边这阿赞里人得知了期 德·贝尔队分散的消息,准备遂用百鬼帝国对大岛岛基地发 经进攻

一开始只有V型电磁接一部机体、不过只要不主动进攻。 一般都不会有她去签约危险。注意有部分被机体会直接冲向 表地,看到它们的行动常异样的话就要优先去坠它们。第三 的合裁方指军在地图所示的蓝色征置出现。这时马上和V型 电磁线汇合一起中往基地。第四回含藏方还有一次增援、希 罗和迪奥金在地图的左上出现,不过过关并不会加入,所以 不要给他们抢走经验值了。我人中蝴蝶鬼是可以说得的、但 要笔写和他近年一次并且两方都不被击坠。

数にはに

異が心、明確正常/されどこの学は恐火の無く

胜利条件 😁 贴出条件:

1 敵方全天 | 1 シャイニングガンダム被击坠

我方松卵配置

シャイニングガンダム ダイモス ガンダムマックス ター ガンダムロ ズ、ドラゴンガンダム ボルトガン ダム ガルバ ギXリ

11211

マスターガンダムS. デビルガンダム、デスアーミー×16

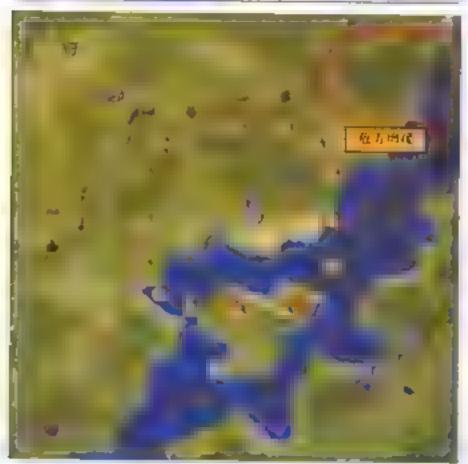
(日 (日合)

自选机体×7

高汗地坦(第0日合)

《力技士ギメリア (カ焼き(レネライギ) へる

歌方資料	-		A +	
机体	, E = #	판일	# ā sa	
76 4 44	± + # 8700	fiv00	4 4	
# # # # # ± 5	表布子院 9700	11000	(格片值 +15	
7 7 7 5	と長 4300	500	7" 1 1 2 P	
F 中枢工作 1	F M ± 46300	4200	当者近 5	
40k 4+ # 15	A 29a 10	(40)	7 27 7	7.



为了追求原度高达 多蒙,一类和几位扑克钢盟的疾员 未到了基型拿高地。在这里他们再次遇到了舒柏鞋 片瓦在 舒插丝的指导下,多常终于领悟了"砌镜止水",此时恶度高 这和东方不胜也出现在众人面前

初期的杂英科多黎和一灰表说大个是小菜一碟、补皂同 型的几位即使不上来也没关系 不过由于两位都是EN消耗的 能予,补给机还是要即使床上的。另外,多常初始气力已经 是180 了,所以杂兵要多智点给—灸,这食所除行后面的恶 **唯高这和尊者高远有一定帮助。第三回含巴姆里人的郊民会** 在地图所示的知己区域出现、下一回会我方增援也会在地图 **百下方出现,这时赶快汇合把残余款人会灭航可进关。并且** 过其指多数会排水神高达

と、味つために/オオホジロジー美士

1 敌方全灭 | 1 我方全灭

2 敌人侵入南原基地

我方初期配置

ナデシコ、自选机体×?

电光机构图型

ギルガザムネ スタ・ケダイン スタ・ケダウフェン エ

タークガンドーラ、スタークゲバイ、シェワルゲ×6、メ 71×4

我方增援 A(第4回合)

スガンダム

我方地提 B(第5回合)

ゴットガンダム ライン・グカンダム マスターガンダム

敌方增援(第4回合)

サイコガンダム×2、ノーベルガンダム8、デスアーモー

		_	
÷	E 7	- 1 全省	物系造具
Z ' '	- 4	5506 B 70	1 ++
18-75-61	147 [4	1900 4300	火學养
4 44 1		50 4° 00	5 F F
		500 4/00	79
19 24 2	7 %	2 E 74000	4 9 2 7 9
16 46	A A	500 7170	Tp + 5 # 7
5.6	2 - 2Ā W	× × × ×	
1 1 F	- v 3	81 DC 7000	SP+5
127 94	T + T 3	81 10 Tubb	L +6 455
1 7 - 5		430 5000	提种原并
4 A F	- 兵 5	1500	11 72 1



组队伍人员汇合在新普港、大家决定股松一下出去的 物和对抗 交替到此时脊椎响起,嵌入带着火量人马来来

约期能出出的大多是抚予小队的角色。可以按兵不动等 侍殿方过来。第四、五四合敌我军增援幼出现、由于政阵中 的阿莲比、爬和露莎是都可以说得,因此多黎和中挥要往地 因的在上方移动、注意用多案说得阿莲比耐糖帮助不会加入 这里只能将其去草。而岚和罗妙是这两人是五后的,只能选 择一个进行说得,然后再将他们去坠后就会加入,这里推荐 风。在此得过程中要小心东方不敢的地图边。他是不会确危 我方角色是否在场的

在事整和中挥实行说得工作的同时、主力队员应北上进 故、殿 BOSSグン・ジニム在房介有股间体被击倒时气力都会 和 10、因此这不了多久气力就会到 150。这时要智意对方的 地图绝攻击,另外,基于ゲン・ジェム已经能够发动"分身" 让超频系角色使用否中后再上吧。过关后发生剔情,多荣从 东方不胜那里学得最很寒足"石破天惊非"

第19话

胜利者たちの挽歌/強の扉

胜利条件 -- 做北条件

1 敌方全天 [

1 我方战舰被击型

2. シャップル同盟被击坠

3 神高达被击坠

A Company of the Comp

主人公机、シャップル同盟5机、ナデシコーネエル・アー ガマ、ナデシコ、自选机体×7

政力を消費権

7 X 7 = E - X 13

100

击破10台初期敌人) デビルガンダム、ノーベルガンダム B. デスアーミー×9

77.

(击瞼悪魔高达被击) マスターガンダムS

急方資料		-		
6 pl	60	÷	有金	,除着曲头
#2 " A X 72	北苑	5 00	1500	メガイ マタ オ マム 縦
				# TAFE #
N # # # 8 . 8	The t	18000	5000	会应值 ~5
9 14 4 4 2	2 11 12	25500	000	世紀初春 -
*** # 4.5 As	有方が確	000	J500	
T14 5 945	非方不度	95000	000	· 电图41



胡德·贝尔队得到消息说感觉高达藏寿子"ランタオ 岛"、于是乎全军向小岛出发。在战舰内。罗蒙得和正在医务 生接受治疗的引动植实线神秘消失了

本关可以说得所莲比, 务必让转出场, 由于遗话地图中的 地形山脉众多,可以考虑为地面单位往上飞空芯片,将如始丧 尸杂兵消灭到还剩 10 个舒,以恶难离达和狂暴化附莲比为首 的敌增捷出现在地图名病。如果完成下之前的说得清节,这里 只要按好 - 多蒙的顺序说得对方一次, 之后再让多蒙得其主怪 过关后规能收得(注意必须在击落思度高远之前进行)。

去散恶魔高远后会发生情节、舒扬旗、也就是多黎的哥 **异突然出现并没入感度高这中、他要多蒙出手将他和感度高**. 达一齐毁灭。此后未方不散乘坐"风云再起"再次作为敌人 出现,这里先贵城外他们生新 风云丹蛇 ,是后可度至异南 迭,东方不败"切り拂い"能力较高。不推荐使用实弹兵器 进行攻击: 另外当东方不胜体力被削弱至30%在右时会无限 次全国复。

打倒对方后发生剧情,这里根据玩家之前选择的不用路 **线出现东方不致死亡或生存两种情况,如果是后者。那么他** 将于28话结束时加入。

第20话

あの忘れえね日々ブッツ

胜利条件 一 雅北条件

1 敌方全灭 | 1 我方战舰被击坠

我方初斯配置

ザンポット3、主角机、ネエル・アーガマ、自选机体×13

数方初期配置

バンドック、メカブースト・アンモスガー×2、メカブー スト・ドヨズラー×2 メカブースト・ガルチャック×2 メカブースト・トラシッド×2. ゲシュペンスト MK-II × 6

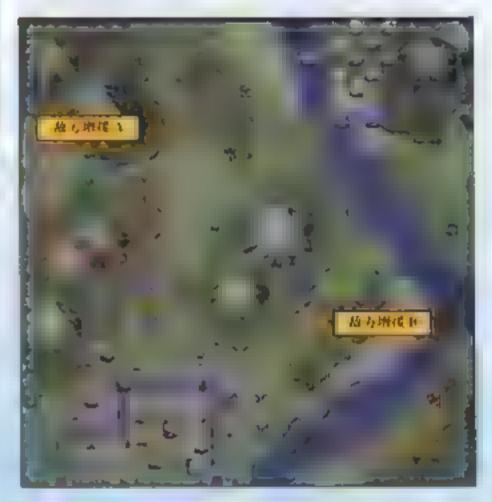
敵方增援 A(第2回合)

ナデシコ、エステバリス×5~6

敵方増援日(第3回合)

ッヴァイザーゲイン、 数对主角机、ソウルゲイン×2. ゲ SEAU XEMK-6X4

4	6.5	. *	为化	10.4.5.4
A E M +	7	100	/300	
p' p c	1000	7500		
	Ai	4400		
197 + 6 4	2	F300	7400	火星并
177 " 127 1	790C	270.	1	
h *	4.2	1/3400	3000	提中XX de <
A X		15000	#000	姓間値+5 異性値に デ
THE ME	Brite	17/10	35.00	44 4
11 × 40	4 40	100000	21000	* 11



消灭了恶魔高达后,胸他,贝尔队准备前往横领贸、途 中托子由于主电脑出问题而落后一步,更加玛也在途中遇到 了最人的最去。

战斗开始后的第三回会,抚予小队出现地图左上方,但 他们竟越由于主电脑的故障而成为敌人、此时玩家只能击落 他们,好在对方的连连资料和强化芯片都被解除。因此不难 対付。第三回合財景終 BOSS 温健者(ヴィンデル)帯視数时 主角等人出现在地图古下角,在这话中要击败温德鲁难度很 高。一般情况下还是不要去招意对方为妙。这样他到了第六 田舍就会撤退。BOSS 虽然撤离现场,不过剩余的单位中裁对: 主角等人的实力还是很强,他们所乘座的机体哪都上方。而 且部分还拥有"HP 硒慧"技能,因此最好还是集中火力一回 合干掉一架比较会适、

表待られた誰をただ事くよりもプポッツ可求キン

胜利条件 ---數北条件

1 敌方全灭 1 我方战舰被击坠

All property and the

ナデシコ オエル・アーガマ 自选机体×11

武方初期配置

マンシ ハッタ×9

我方增提(第3回合)

トラグナー1-3型カスタム

敵方増援(第2回合)

テツジン カトンポス3 ハッタ×6

献方喪得				
6. 注	E /2	7	並圖	标准点线
4 9 4 15	A	100	5.6	
AF, KYS	A	4 500	40Q	70 4 +9 " ++ 4
				マータ 飲み強力
7 .	カナル	15000	3500	メルセンドー ジャサー
7	元一郎	14300	1500	三力+
P20%以下標準				



托子的电脑故障终于解除,大家被刮划这精场智慧地 但本星坍塌此时来表。

敌方增援第二回合从右手侧出现 这样对我军形成失去。 索性關鍵母親、利用指挥投展以及基地的地形来战斗。总骑 小队第三回会出现在基地附近。正好可以打击冲上来的最人 不过要运禽他们的预化芯片被解除了(改造等超越承)。数方 単位全部持有"Dフィールド" 机能、使用光线或器耐必缩 对其造成3000以上的伤害才能贯拿防护草。战斗推利后、在 东方不敢已死亡、多蒙击坠数超过50的情况下,风云再起会 和人或方。

胜利条件

1 敌方全灭

1 我方战舰被击坠

2 チップン被击坠

A STATE OF THE STA

ダイモス、マジンガーZ、ゲレートマジンガー、ナデシコ オエル・アーガマ、自选机体×B

敌方初羽配置

コブラード、彼斗母規、メカ战士ソンネカイザー×2、メ カ战士ギメリア×2、战斗ロボ・ダリ×6

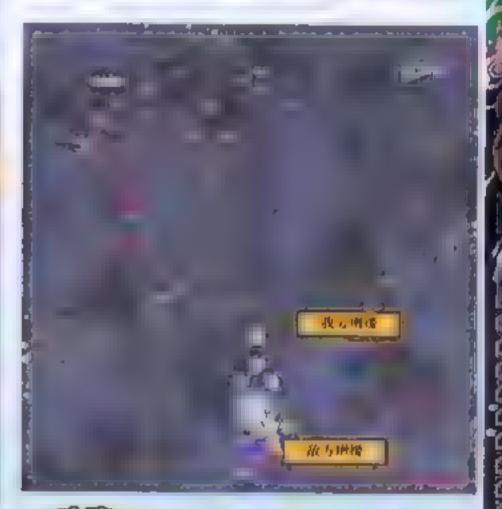
我方増攬(グレンタイザー登场后)

ダブルスペイザー、ドリルスペイザー、マリンスペイザー

敵方増覆(テッジン从地图上脱离后)

战斗母舰、メカ战士ゾンネカイザー×3、 圓盘兽ギンギン $\times 3$

E-4	1.6	711	= ≥ ≥	神本直接
克体	4. M	HP	の主	种落道 具
Bank Frys	A	3900	2500	
E- +2 4 +5	As	29200	3500	17 - TA + D +
* * 数工ギ * 4 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		45000	4000	70 7 10 7
Вфикия из	A	31000	T4500	
3 7 %	296	6300	9000	TXT
12 4 4	73-9	5400	7500	U) 11 201 - 11
10年間	# 10	8 500	8000	1. 27 (++1



外绘后的胡稳·贝尔队前拉宇宙。准备向月球进发。但 在建中被俘虏的九十九和被持人质遇出了飞船、而此时其里 人久来看去。为了保护人族、大家立即出战。

只要往北逃走的九十九就去落,战斗就算失败,因此赶 紧让真实系角色快速冲到疑阵中吸引火力吧, 不过话又说回 来,御高、戈有"Bフィールド"的技人是不会轻易被对方 打剑的,第5 田合九十九全舰奔战场,而迪克竟然作为获人 出現在左上方、但随即下一個含出現的獨荷亞(マリア)等 入揭穿他裁胃的身份,不用颜忌。将他去答吧。本美出现的 敌人全是些皮赖用厚的家伙。战斗耗耐会比较长,失注意多 利用技计攻击。

『仆たちの職争』が始まる『正义と』 乗と

1 成万全元

エスケーリスド面数与立

2 ペンンタ ザー包書品

3 我方线模被击坠

我方初期配置

エスデバリス月面

敌方初期配置

マジン カトンボメ4 ハータ×8

我方増援 A(第3回合)

グレンダイザー

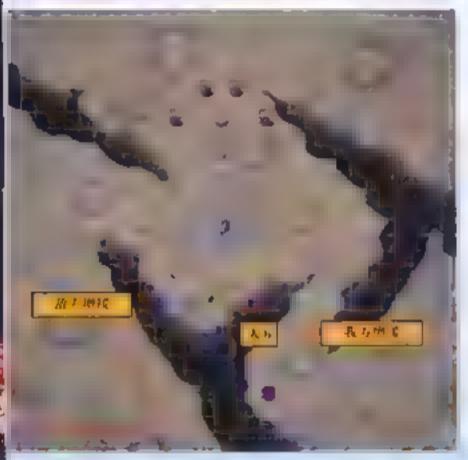
我方堆提8(第5回合)

マジンガーZ ゲレートマジンガー ナデシコ、オエル・ アーガマ、自选机体×10

放方増援(第3回会)

战斗母鰻、園盘農ギンギン×3. 战斗ロボ・ダリ×6

進力資料 to A most 但然 JISO0 41 000 表本血液发生 4000 9900 Jul 500 4500 8000 12 4 8 10 精分性 45 战马时性 (19)0年以下權限 **11000** 4500 望り見ます。



支持嘉顿长收到了明人发来的水数信号,原来他正身处月球 的内尤者如尔基地。而此时基地正被水墨蜥蜴的部队包围

战斗最初只有明人一人,这里可以很强明人的经验程度 来决定是简在基地与敌人战斗,还是向地图下万撤离。如果 选择留守基地的话,可以使用"集中"与敌人周旋 另一当 合时大介登场。可以将他移动到明人旁边实行技护。第五回 合我方太军系到,急忙乖角色向基地增援。由于地图中断层 峻沟地形比较多。出去时尽量多选择负空景单位。另外。专 思到狭长的地形,托子战舰的地图绝也能源上太阳均

第24话

芽色の遠途者 / パーニング E

建利条件 — 敗北条件 —

1 放方全灭

1.ファルゲン・マッフ被击坠

2 我方战舰被击坠

我方初期配置

ファルゲン・マッフ

敌方初期配置

キルガサムネ×3 ゲイザム×3 ダイン×6

我方地提 A (第2回合)

レビ・ゲルフ・マップ、ヤクト・ゲルフ・マップ ゲル フ・マップ、スタークダイン※四人作为 NPC 登场

増援B(第3回合)

ナデシコ、ネエル・アーガマ、自选机体×8

塘提 C (第5回合)

ゲッターライガー、グレンダイザー ドリルスペイザー

增援D(最初改增援登场的下一回合)

ガンダム試作3号机

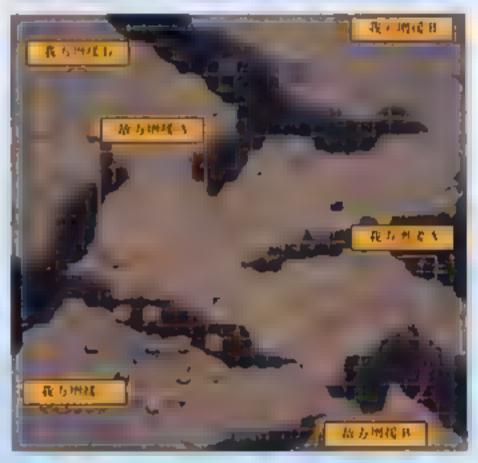
敵方增援 △ (敵人数量小于 4 时)

ガーベラ・テトラ、ゲルグケM×1

敵方準援日 (ドルチェノフ被击坠或撤退后)

战斗母舰 へが善くメズメ 国盘書をレギレ×6

龍方養長				
£ 34		19	4006	冷布上 24
F 5 4 7 8 8	€ ±Jt	V\$200	FE	
V P (3	早せ 工具	28 9G	4500	
4 4" 4 2 7 2	Crest	18900	5700	14 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
				h
Ye Y Mad	· .	PSOC	YADC-	*
T TT UX	グサッ長	7501	46400	
医食物水 1 4 5	A	200	6500	
4 00 4	3 8 4	50200	7000	# 1 () 41
1950天L 下面液				
4 74	~	×400	500	19 19
PRTEE	7 7 .	2500K	4000	44 14, 4
以中华祖	1 4	F 00	NG00	SE15



京華東点

提手禁上了新的强化部件、逆增加了成为强大的地图英 器"相轉移炮"、能力大增。另外、曾经是敌人的苍鹰由于受 到下ルチェノフ的陪客局暂时与我方站在了同一战线上

以苍鹰的能力和个"集中"要有关神故军的初期部队是 体体有会。第二回合璧场的几个"无脑"MPC会我狂地向政 人类起攻击。不过好在他们被击坠后也没有任何关系,因此 大可不必理会。初期配置的敌军还制4台以下时、最初敌溃 技少 下在地围左侧出现 之后科写状GP 03在左上的竖场,由于权体处于常改造状态。因此最好程名上方振离。

特別ルチェノフ打倒后(战斗中需要他的地图炮), 敌人第二种增援到这地图右侧, 其中的专引力是可以说得的, 方云方 止下 下於下土 为合体与其发生一种战斗制发制体战与导用。 アルテ州于一次平面, 注意在随之用心照特效8055 太可ル去验, 否则说得会失败。

共通路线 练 95 if

屋切りの小を向/スクラライトラセレナーデ

胜利条件 --- 数北条件 -

1 敌方全灭 1 我方战舰被击坠

我方初期配置

ドラグナー2、3型カスタム、ナデシコ、ネエル・アーカマ、自送机体×12

数方初期配置

トラグナー1型カスタム ギルガザムネ×3、ゲイザム×3、ダイン・マッフ×6、ソウルゲイン×3、ゲシェベンスト MK- II × 6

我方增提(第二回合)

ファルゲン・マップ、レビ・ゲルフ・マップ、キクト・ゲルフ・マップ、ゲルフ・マップ、スタークダイン 糸四人作为 MPC 登場

b. H	b .	*	at 36	MAZM
V 2 7 8 5	10.14	-900	4.400	
Y 500 ± €		400	2000	
2694 13		JA-200	1500	* * * Y * *
Y KRUST	4 E	01.00	4530	
1 4 4 4 4 X 2	20 0	384.12	5000	25 mm + 25 mm + 5
* L # #	4.5	3900	1930	E +67711
计图 100 Page 15 图 18				



按

大家得知一个惊人的消息,那就是恶魔高达并没有真正 城市灭。另外,主角也恢复下记忆 并收到需要 (レモン) 的 命令去对视期德·目尔队

战斗开始后主人公家生自爆事件就离战线。而他也因为母帝被敌人抓为人质而与我万为敌,这里可以毫无痛忌地将其去处。基于敌人分帝在地图左右两侧面。可以兵分两路出击一起就来去在上角对付及经内厚的单位。其实系则去较恰在上角的高命中。高四进的故事。某二四合时以下不当为首的角色作为我方增拔在地图左下角登场。和上语一样、他们依旧会无视敌人强弱发起攻击。这意则被抢去经验值和金钱。战斗胜利后出现分支。选择"产ビル权动要塞の被ほどう含つでいる!?"进入第26话号。

第 26 语 1

着を本語に乗してる / トラストエージ ラボーエヴァー

監判条件 一 雅北条件

1 放方全天 1 我方成版版出坐 2 トラグナ 1型カスタム被击坠 3 メッドガンダム被击坠

我方初期配置

トラグナー2、3型カスタム、ゴットガンダム ナテショ ネェル・アーガマ 自选机体×9

敌方初期配置

トラグナ 1型カスタム ギルガザムネ×5、ゲイザム×6

我方增提(第4回会)

トラグナー 型カスタム ファルゲン ・マップ

致方增提 A (第3回合)

ギルガザムネ×5

敵方地援日 (ドルチェノフ被击坠后)

グランドマスターガンダム

歌方増援 (ウォン被击坠所)

デビルガンダム

	-1	72	7											
1	t d						. 4-		7	a g	Will Day			
	Y	м .	ж	9				7 59	16 00	4 10				
	10"	H =		ı	Υ.0			ş	18600	5000	40.0		++	
	4	6 70	÷	ŧ					55400	7000	TTTEE	-0		
	Ψ.	,	т	F		# 4	- 7		# M300	-100	唐神技也。			
	TL	- 4		ĸ.			DG.	. 1	12 30	6300	经股值 + 10			



夏

多蒙等人为了调查思虑高透而潜入了致人的机动要定内 你。不过谁也没有想到,我《私狂的ウオン巴经将100 细胞柱 人势的体内

由于本面的所有股人都不会移动,因此用选距离政击犯合下ラグテー3型力又多么的支援被联移动到对方新程外轻松地进行攻击。第四四合便的母亲被救出。便也重遇明德则水及、在打倒下几乎工厂了之前的战斗都不算困难、清控制好精神、留下水时付后面的敌人。当敌人会部消灭后ウオン后来座复合高达出现在上面、对方并不厉害、只是仰多、农甲厚、特地击败后、被DG细胞保健的特驾较着恶魔高达最终化状态的机体出现在附近。它有即恢复的特技、或器的政告为也比较高、表面用精神不能出奇制胜。特地击败后出现出机力或干扰四时地心伸出到情、特别取了意义高达相应也没、不过多更的不介,约人用西层的创新特惠鬼民达相应也没、

第26话B

東語への回归/リタージョナタモラオーエヴァ

胜利条件 -- 雅北条件

1 敌全灭

1 我方被全灭

2 我方战舰被击坠

我方初期記憶

トールギスト

敌方初期配置

サーベント(8)×9 トーラス(6)×6

致方增援 A (第2回合)

ウイングガンダムゼロ ガンダムデスサイズヘル ガンダムヘビーアームス ガンダムサンドロック

我方端提B(第4回合)

ナデシコ、自选机体× 10

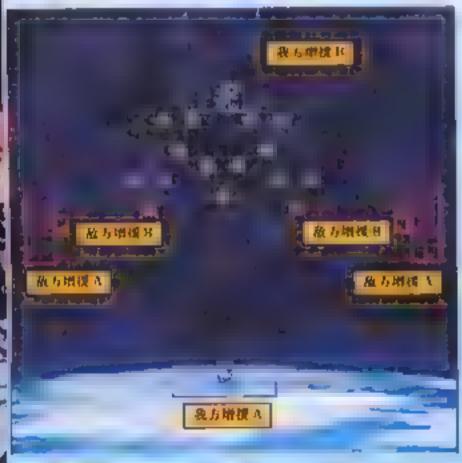
敌方增援 A (第3回合)

ソウルゲイン×4、ゲシュベンスト MK- II × 6

政方增援3(第4回合)

放対主角机、アルトロンガンダム

航方資料				
机体	6.0		0000	16 本五米
# .FXB	マリーメイプ店	32:00	3500	22.0
+ - + x b	CEAF 6	9500	3000	-
nay take	2 * 2 * 9	37200	3500	F7764 4:
Y 1 W 15	, - > 0 -	400	2000	+
推对于他们	被对主角	29400	3500	世界宣布。
19940%以下键键				
7430, 8 84 TA	WELL	5800	4500	(I mm +10
伊加州				



面对一边是即得复活的感魔高达,一边是就要掉落地球 的资源卫星,朝德·贝尔队决定再次分开行动,抚予等新任 阻止玛丽梅亚军的卫星降下作战,

最初只有一部托尔吉斯II,在技不未到这前最好不要冲进数阵里、第二四台希罗哥人登场、这时可以程好阵势等效人自己冲下来,敌人第三四台的提兵刚出现对还没什么威胁、可以不用理会。等到第四四合,我方的火部队在地图上方出现。这时两拨人马应尽快汇合并调整队伍。因为轮到第四四合的敌人行动时,敌方主角和很五飞会带领性影部队一口气冲上来,如果逐来得及消灭初期敌人的话这时就会很被动。敌人里面大多数抓住回避都很高,想节约精神的话可以多利用陨石帝和卫星的命中补正数果。

禁号各类 第97证

おなたれて、私がるノエンドでなっクルツ

企利条件 — 數元条件

1 被全灭

1 我方被全灭

2 我方战规被击坠

会方初級配置

トールギスト、ガンダムデスサイズへル、ガンダムヘビー アームス ガンダムサンドロック

200

ドラグーン×4、サーベント×8、トーラス×8

我方端要 A (第3回合)

教方増援B(第5回会)

ナヂシコ 、ウイングガンダムゼロ、自选机体×9

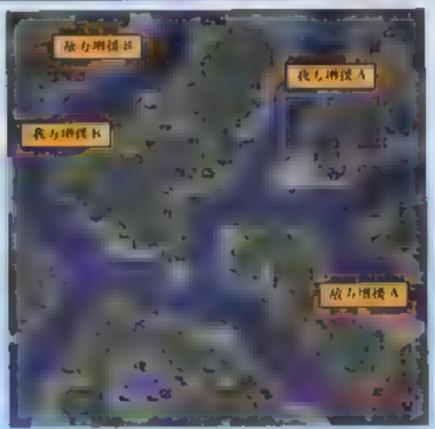
数方增援 A (第3回合)

敵対主角机、ソウルゲイン×2、ゲシエベンスト MKー II × 4

敵方増援8(第5回会)

アルトロンガンダム

	6 K 4	通道	神法馬科
FYE	* 1 1 1/40	351.0	
3 1 × 6	F & L 0500	3000	
ST AKA	4900	1500	「アガ・モ・サー
7471 KA	17700	2500	TOUCH H
a real ea	11450	7000	* -
建叶子角织	新州王市 79400	3500	# 274141
P 10%以下面组			



要热度功能止了普及卫星掉落地球。但是玛丽梅亚军的主力部队已经对地球的联邦军发起了压制作战、在加上有着魏形在背后支持、地球大部分的联邦军据点已经沦陷。因为事态策息, 尤莉嘉夫定不等和阿伽玛汇合。指挥提子独自追回地球。

这关的敌人在最重和配置上都和玛丽梅亚军路线的前一 关是不多。比较大的变化是在查布罗城斗多了许多不利的地 形、所以出版时建议多选择飞行单位,另外还有GP-03由于 是宇宙用权体,所以在大气展里作战就一定安格它装上フラ イトモジュール。最后增援里面仍然有政方主角和张五飞、 和果上一关选的是玛丽梅亚军路线并且用希罗击坠过他,那 山道关系可以用《罗忒鲁德、下进巴力界五飞是伊定和入的 。由《《中》但实现古作也不安看,所且他身上还有一块不 错的节片

共用路线

それぞれの後う意味とネオージオン時間

胜利条件 — 数北条件 —

1 敌全灭

1 我方战舰接击坠

1990

アブサラス オエル アーガア ナテッコ 自送机体×12

100.00

アブサラス完全型 グフカスタムX2 アフサラスX3 ハウ×2 トムⅡ ズサX4

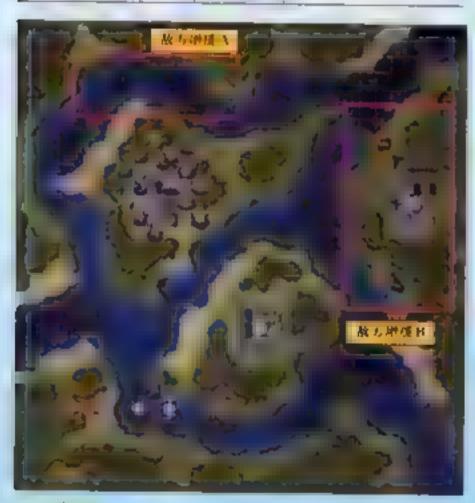
政方增援 A (第5回合)

マグマ書グレート!、故斗書パルカニア×3 故斗書ゴ グラ×8. 書上パイザンガ×2

政方增援B(第8四合)

ウイン・マンサ キェヘレイMK-II×2 トーヘン・ウ ルフ×4 ドライセン×2 パウ×4

0.14	9.73	.0	38	NAME	
アプログス実金型	h T	8 500	1000	産力。	
Y7951, K3	- 1	T Discour	2000		4 194 150
	4	X-			
77812×1	. 4	A 7 000	4000	1 1 1	> T T
0.16		Ji. 2800	7500		-
h a. e	_ ,	700	7900	74	h _
# H E #	1 6	A 1500	200	4.	
A. M. M.	4 4	4 24500	65600	1	
AABA A	4 4	4 6 300	6000	* til 10 *	-
BAB BASTAL	A	9400	-30	A 1	****
作り件 一ツ × 8	TA	9200	300		
12 1º Kra	A	4 00	2900		
* * *	" L	16 100	9000	¥P+ 0	
A PROPERTY	4	4200	2000	基金 个10	
F N PAPER		A 1 100	3500	* 18 m	
h 9 + 42		A 1/00	3500		



THE PARTY

恢复记忆的主角归来后终于向大家澄清了自己的身份。原来他是温德者所举烟的镜影部队的队长,他们都是来自另一个平行世界的人。温德者因为不满自己原来的世界,打算在这集结兵力后推翻自己原来的世界,但主角如因为在时空转移出了意外并及失去记忆。在朝他 贝尔队的这段时间中,主角和新闻体们站下了新的漏碎,这也使他的想法有了政策。他再也不想靠破坏别人的世界来达成自己的目的,所

以现在地决定正式加入期待 贝尔队 和新战友一同对抗镜 影 就在这时告诉军的部队出现在了查布罗上室 原来他们 思赶联邦在大战后恢复的这段时间赶虚而入 茶联邦一个特 手表交

一年对逐速检占在下的基础会对战斗有一定的帮助 数 人们充头都队都不顺 惟一妻法意的是几部所普萨拉斯的地 围炮 于万军委给它们使用的机会 敌人里面的遇利斯如果 将电智利最后 他就会加入我万 第五和第六回合部分别有 一次最军增援 其中3055岁ングル需要击破两次 另外第二 报槽援重的现象和现象或是也可以加入的 千万不要击坠了。

失而将专

地底域强袭/地底域直上决战

計到各件·

第29话

裁北条件

1 敵全灭

1 没方全灭

2 我方战般被击坠

Market Barrier

夏・ゲッター1

放方初期配置

セントマグマ マグマ曲ダークロン 独善士サイモン 総 善士ダイモン メカ角面電×3、善士パイザンガ×8

表方准要A(第2回会)

マスターガンダム (規元)

我方增提8(第3回合)

コンパトラーV、キェル・アーガマ、ナデシコ、自选机体 × 10

数方增量点(第3回会)

量产型グレートマジンガー×8

数方错摄 8(第4回合)

合体百鬼ロボット、メカ要害鬼 メカ角面鬼×2、メカ臼 骨鬼×6

4 体	6.10	15	項當	- 种准组体
La rand	785	(6500)	000	401
ブブマ集イ ひ	3 71	30 DO	*000	7 - 1 +1
現例ませても	A	25000	4000	
観算ませても	A1	75-000	4000	* _ *
メル角型電火 を	A	1300	* 2000	
# 1 fr 3x5	A	9100	2000	1
資本数ペレートマー	4	5900	3000	174 + 70 44 FB
5 +1				
合体を集のイート	421	64800	Sano	15-80'A + D
メルタボル	9 4 5	25 300	5000	** * * *
・ * 白色塩×モ		7900	2 00	-47 2 7





早已女博士以受伤为由叫走与他们回来解,所 其字真 正的意图是乌森盖塔交给他们 探走在盖塔的名词名"为了 不喜负缚出的期望 打算和国真监路和商鬼帝国是一死的

和果满足了东方不散加入的年中 有义第 回合社会选 阅阅出再始在他图左上自示理 申者高言和典益答可以说是 穿线里我方道强的渐合状本 直得重点培养 第三回合数方 的文部队赶到 开显数人也会追加自分量严文魔神 对我万 医成灰击之势 不过好在它们不会飞 解以我们可以采用山 的妇形在医距离有关它* 名牌回合百鬼食园的部队签为 其中3088公本在电口ボット的命中和攻击都很易 接近的针 辅册少的抗体最好能找有暖护行知的队交浪滑一下 这类的 BOSS都不会撤退 利用基施的回复债票要打倒它"也只是对 间间极

父と子の件』父よこわれ 第 30 话

胜利条件 --

1 被全灭

我方战队成五至

2 スカルルーク A 被击坠 3 守护神ゴードル登场后尋过5回合

我方切斯配置

ポルテスV、ネエル・アーガマ、ナデシコ、自选机体×13

数方初期配置

総典士サイモン、総典士ダイモン、善士パイザンガ×2、 破斗器パルカニア×2、殴斗器ゴーグラ×2

胶方端提 A(第2、3回合)

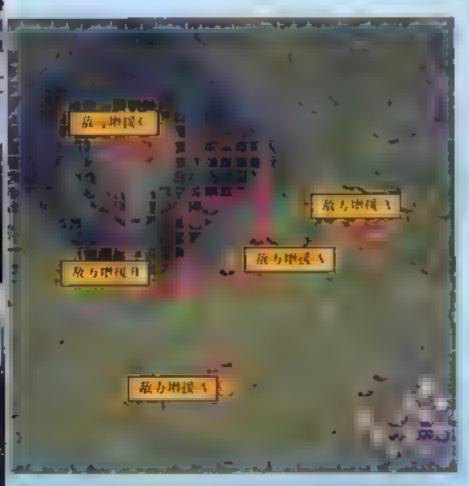
総典士サイモン×2、総典士ダイモン×2、書士パイザン ガ×4、雌斗器バルカニア×4、雌斗器ゴーグラ×4

敌方增援 8(第4回合)

要蹇デモニウ スカルルーク 量产型グレートマンンガー × B

敌方增援 C(击坠地狱大元弊)

守护棒プードル、スカルルーク



龍方資料			a lagra sa despues que autorioren la
F 12		t æ	特中山 4
見方 ・イニ >・	4 1000	400A	
包含文化 モード	A 7500:	4000	
B 4 4×5	A 5 00	2000	
Mark on a ri	± 0400	100	
生 マン イ メモ	- 9200	\$7/30	
要事を含まり	明新工 資 2500	1000	射き(1) +10
Par v	A F 00	Y000	· 我们在 英國 下班 1 下午 下
奈用電力 とな	+ 0°x0	7, 000	iff test of
2100 1	1 kg 99,900	3000	マ・チャンド

为"我世健 的色色 《人性特向四星城进攻

这关的数方线车,心数 多 要做行长期被的作务 PP 和Ff 机培护最好程能出头交换 细胞的线夹者是视器等产者 扶 过名 和名 四分的两度较级举后口根本是有太大的职业了 第四回分娩数文之为会合为 死而现的还不 注 又为儿 儿 勺 法牵引型千万不可称义为小水 为主战 苦气会华 技 Gxx - - 両い取大とい的主な財が包要主意 問为 -以去至这后海州建会与中心积神术 上北作为最后 B. 55 登 項 同种地过去器动脉上海的与解装置 和果是在他七项后 的互知合内才关的话也会多致失败

現と男代と力/支柱を参え

My or HI	
验利条件 —	数北条件
1 放全天	1 ダイテツ、ノ被击坠

2 型方战舰被击坠

我方初期配置

ダイテソット

电方切用配置

ハット ラーメカブースト・ソンダアメ2 メカブース ト・ダンガルン×2、メカブースト・ドヨズラー×3、メ カブースト・ガルチャック×3 メカブ スト・アノモス ガー×3、メカブースト・トラシッド×3

我万準提名(第2回合)

サンドット3 オエル・アーガマ、ナデシコ、自选机体×12

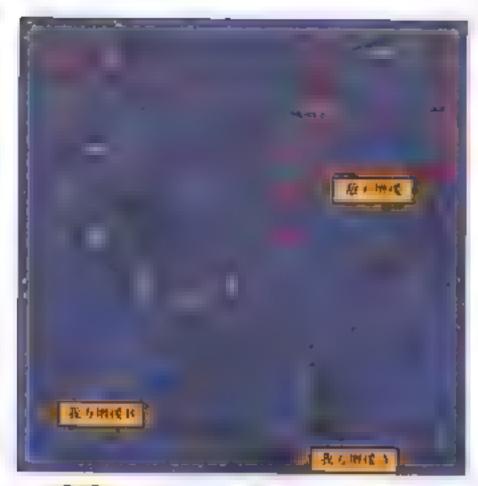
我方地接日(第5四合)

ファルゲン

耐方増提 A(第4回合)

敢对主角机、ヴァイサーガ×2、ソウルゲイン×2、ゲミ ュペンスト MKー II × 9

能方資料				
4. 建	\$ P	#"	世第	· 经基本的
4, - 0	7 17	61,700	3000	房産賃 △ D
10000000 下掛进				
107 21	A	9500	3000	
WTX4				
2 4 2 E F	A	21000	2500	
# #A X2				
107-51	Ai Ai	7800	2500	
F##9 #1				
4 27 X1 A	7300	2400	1	1-174 17 2
WELL THE				
3 8 7 X 3	· A	6300	7 4 700	,
T 617 X3				
メラブェスト	1_	7800	26020	-
+= ==3			1	
医对主角机	* 8对主角	29600	3500	490
SEEDS (L.下傳道				
Hree et.	- +	J34 A	a. 70	電信 ない ダ
7000	7 7	37. 5	2.10	A 1 10 4
Y a N. K	5 +3 4	- 1000	0	+



攻騎軍点

地球联邦准备和巴姆星人设和 并派出朗德、贝尔默州 道设和使者上宇宙 不主发在大章赶《小巴姆星的路上校到 了自岛九十九的水板信号,原来又是布查过家伙子的"好事"

并始只有大戟人一台机体,可以借助用名誉来抵牾一阵 下一四合我方大部队会登场,这时可以分成两队人马 一从 和九十九[合建击市费的部队、另外一队制向地图右上方的 提民卫星地带前进、图为第四回会提到部队会作为致情损在 这里出现、提早埋役在这里对我方常推进地走的权限有到 另外如果在这关键的击坠散达到了30 机以上。那么苍鹰会在 幂五回合作为我方增提出现、他和键两人有强力的合体就 所以最好能收为例体

第 32 话 第 32 话

胜利条件 —	敗北条件
1 散全天	1 我方战舰被击坠

14 14

ダイターン3、ナデシコ、自选机体× 12

数方初期配置

カトンボ×2、チッジン×2、マジン×2、デンジン×3 バ タ×10

我方地提《第3回合》

エステバリス・アキト、エステバリス・ガイ

敢方地提 A(第2回合)

ディングス ティング×2 マンン×2

敵方増援日(第3回合)

ダイマジン、デンジン×2、テッジン×2 マジン×2

能方質料		_		
÷ a	2 /	HE"	記載	20 法通知
₹p ×6	木道兵	4300	1500	-
4 0× 0	A	4700	700	
775.X5	木造兵	21000	2500	1195.00
P > X6	木连長	6000	1500	* + T + T T
SPIEX2	A.	41000	4000	
ギンジン	商八郎	27400	3500	三方+1
(1930%)25 下编进				
414,	元每	33400	4500	初鮮性 +10
4月00年以本體很				
#253	三脚木	2: 400	3500	17\$5E +
伊加维以下繼續				

政學更点

財徒 贝尔取收到永遠方面的邀请 食客就双方和呼的 可避避行法率 而与期待 贝尔取的代表坐在谈判案上时才发现对方根本负有和严峻者的意思 这 幼伙伙是一个圈套九十九也被他们都将 一场战斗也不可避免了

本战九十九年法士战 考虑到敌全机都有"自力イ ル ト 故而有光线兵器的单位可伏光派出场 其余政击手段员 要多用油护来追加场省 战子开始时处于敌人包围陷内 可以数单位中最弱的以下分为目标来突破重围在下方移动。在 对方比较重要的情况下 抚于母视的地图地能发挥开放

第32項

■ 2 報条件1 数全交1.ジュドー、ルー、ルピーナ被击型2 我方成機被击坠

A CHU

22ガンダム ザクレロ ダブルスペイサ

246.5

战斗母親×3、関盘善ギンギン×7、ベガ善ズメズメ×5

The sign terms)

主角机、グレンタイザー 自选机体×10、ラー・カイラム

数方増援 (第3回合)

飲料主角机、ソウルゲイン×2、ヴァイサーガ×2、ゲシュペンスト MK- B × 6

数方资料				
A IX	\$195 P	前軍	作系法科	
利力の低×3	2 F4 6. 100	8000	4 / 10 / 5 /	- 年 - 阿爾伯
	X 11 C		410 11 # E	*
HORY N.		4500	for 5 3 8	Tra
べき様でメポタンち	* # # 5 75400 T			
	数月1章 9600 *	2500	東力+	
神神の治心 大勝川				
PAY X	- 3 ~ 37400	1500		
	7	1		
THE CALL	* F * 33400 T	1500		
* 1 + ML (A E	F F 1000	≥000 7	-	
)		



原来自乌九十九也忽通过自己向地球人站成友督 面对 两个玻刷机会 朗德 贝尔族的选择分开两队 托子带上九 十九前往木连 而报 加拉姆则继续狂,巴姆星前进 不过 万开交多久新阿伽斯就又遇到"麻烦 这大是捷多遭到首加 星人的黄土

关中开始前台阿姆罗会接来 v ガンダム 対失去一年近 力的我才是不小的粉充 记得一定改造好了再出来 关卡一 开始二人马主任在下移动 敌人攻击的话以应多以防御自己 因为命中企物系统的存在 即使真实亲在面对敌人围攻对也 很难保证无伤 所以防御是最保险的 第四回含键形会在地 图所示的红色区域出现 医意运次数对互原电台搬递 不过 以我分现在的实力要去坚他 她也不是什么难事了



脸剁条件 --- 败北条件 1 数方全灭 | 1 我方战舰被责坠

我方初期配置

ダイターン3 チデンコ 自选机体×14

故方初期配置

メガボーグ・ミレース メガボーグ・リサー メガボー ゲ・アイサー、ニーベルンゲンス5、メッタンガース9

散軍増擢A(缶坠リサー或アイサー后)

巨大合体メガポーケ

致军增援B(初期配置的敌笔数量小于了时)

メガポーグ・トーレス、ダイターン 3 × 10

能方資料 ·				
を体	49.89	6	力害	HALSH
1 1 8 × 9	10 0	H 3070	9.10	
1 47 55 Y 11 16 Y	if w	31800	4000	- 現代研究系統
148 7 TIN	P 40	11800	30000	「古代後に ア
技术会体メデボー ▼	4.9	WIYOO	6000	THE PERMIT
er + 3 > 10	* A	75000	4500	for severally
ANE T F LT	1 6 4	45800	4500	*************************************
90000名以下開始				
188 " 6 6		43300	5000	T 977 F +1
学30%以下開现				
, V R5	a 5	11/00	2500	1 2 7 7



黄烷与永速的设制完全被裂 但是期趣 农尔队仍然尽 力避免与永违全面开延 另外。为了对火星遭避进行调查、尤 药基利用空间移动来到火炭 但发现这里竟然已被人占 便

本关不可进入的地南比较多 尽量多派飞行者单位出场 吧。リサー和アイサー其中任意一个被我方来答说会进行台 体,一定要依靠地图兵器取得复数的芯片。敌初期配置兵力 下學到7台以下對 BOSS ト レス帶領10台集坦3在地阻中 我左右两侧出现 由于卜 レス在刚出现时并不会移动,因 此可未集中文力去思展坦飞

基る心に火をつける。メニリオの次

1 敌方全天

1 ダイモス磁击坐 2 メカ酸まキメリア被击坠

3 我方战舰被击坠

我方初期配置

ダイモス

散方初期配置

メカ彼士・ゾンネカイザー× 4、战斗ロボ・ダリ×8

我方地擅A(第2回合)

メカ战士ギメリア(MPC)

我方增提日(第4回合)

ラー・カイラム、 自选机体×14

赦方増援 A(第3回合)

战斗母親×3、彫盘書ギンギン×8、ベガ島ズメズメ×8

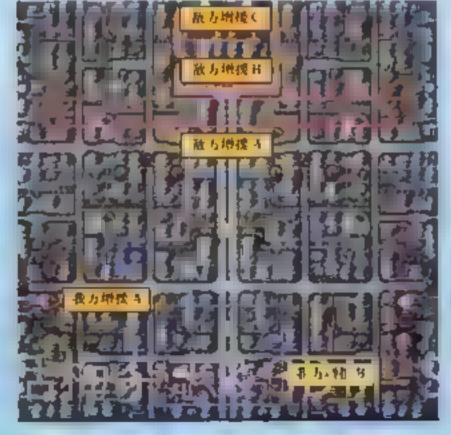
敵方喘提8(第4回合)

よカ战士ゴッドアーモン、ゲシュペンスト MK− Ⅱ×4

敵方増援 G(击坠メカ航士ゴッドアーモン)

メカ統士ゴッドアーモン、ヴァイサーガ×2

取方資料		
£ 18	1 4 4 5	全性 神術通見
AB 7 F 44	4 9400 3	r60
遊谷中ボ・ダ ・1	A 8160 7	1100
祖与教徒とう	e en 64 300 H	1000 計畫日本10 (安子 工中 韓
	214	仓育 2
	79-12	
200 t + +4	VER 400 4	1500 当性階。 - V
-mr.ct5	# ₩ A 75400 A	1000
TABLE THE T	4 a 54500 t	11000 4 7 17 17
tday T e	44 2 5 00 1	000 1 2
4 E & ML A4	, T 800 7	2000 14 4 7 4 4 4
A 24 A52	3400 3	3500 +



国专小巴姆星外国有着能量护军保护 网络 电介放差 法正面实效 惟一的亦法是将中将最莫斯的距量最大化和於 革中和 但是这样最的话就只有最美斯一条机能进入 而且 成功几率只有2%。左右 一旦失败还有生命风险 不过为了 我出爱人 一失还是决定一个人护证

-开始只有最更斯 - 架板体 如果之前有培养的话周围 的杂兵还暂时不及他的对手 第二回合利希特会作为我方 IPC 登坊 他的IPP 非常厚 左面的最人可以被心交给他 \$ 二回公的时候地图上方会出现大量数提兵。不过电门暂时还 不会行动 夫可以等下一回会我方文都以受场后再一起向 上中 在第四回合匠场的还有巴姆星的老大鬼黄邦 他软体 的血量高达 5万 而且旁边还有几台世灵MX 1 非常市 对行 不过远远不算什么 将他击败后才知道这只不过是他 的替身 真正的复数形会驾驶同样的机体再次贷场 所以图 在中心EN 起奏者着点明



ド宙の基でに消えるともプドジャ

胜利条件 ---- 触光条件

1 敌方全灭 1 投方故舰被击坠

我方初斯配置

ダイターン 3、ナデショ、白迭机体× 14

数方初期配置

巨大合体メガポーグ、メガポーグ・トーレス、エーベル ンゲンス4、メッタンガー×9

敵軍増援 A (第3回合)

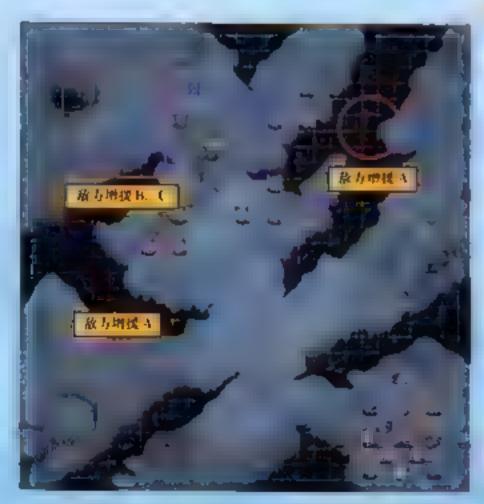
ダイターン 3×8

敵寒増援日 (第4回会)

アイアイ メガボ ゲ・ミレース、ゲンユヘンスト MK-× 7

敵軍増援で(缶坠コロス)

ドン・ザウサー



和方資料				
E 13	2 F	re .	n a	经基基线
1 9 4 19	×州 11英	6330	2000	
F28 - 3×8	トサリイト長	25000	4500	火星券×2 リヘアル
				1 7045 314
メガホーク トールス	h = L Z	45800	4500	SP+'5
巨大会体メリダ グ	タナー .	125000	8000	報告会社
**** * * * * * * * * * * * * * * * * *	4 2	43300	5000	D -1
= %A-9>X4	メガノイト美	22200	2500	_
95 - 45 x M- 1 x 7	ラボノイヤ兵	12000	2000	-
Y - T Y - Y - Y - Y - Y - Y - Y - Y - Y	0.4	6000	3000	命中催 415
7 4	pex	151500	16000	聖前後すか。
474	F -	E1500	31000	· D

期待 贝尔队继续向火笔遗迹紧延进军 而"当对力才 F"也在遭避深处的乌那等待着与期待 贝尔瓜决一死战

第二词合致方出现《台泰坦》。由于西北方向的 BOSS 和 部分杂兵并不会移动,因此可免集中情力将增援消灭。第四 国合コロス在地图在上角遗迹出现,此时发生事件、我军全 页除万文件 其余均贵财方催眠波的影响,气力 15、而万 艾气力,30 第一大将口口又击倒后他会巨大说,与之交战 时一定要且意节约SP的消耗。当日又被打倒后数军盖体BOSS "上之"以满气力收态出场。可以此对其使用几次"脱力" 注意对方的最大射程有12格,还是用超级系的近身大摇配合 拢衫戏去来应对吧 另外。记得战斗前让谁能配备几个"火 星养"以各不时产言。

归れの道プタイムリミタ

胜利条件 —	散北条件	
1 敵全天	1 ダイモス被击坠	
	2 经过10回合	

我方如郑配雪

ダイモス

致方切期配置

メカ戦士・ソンネカイザー、彼斗ロボ・ダリ×5 戦斗ロ ボ・ズバンザ × 12

表方增提 A (集3回合)

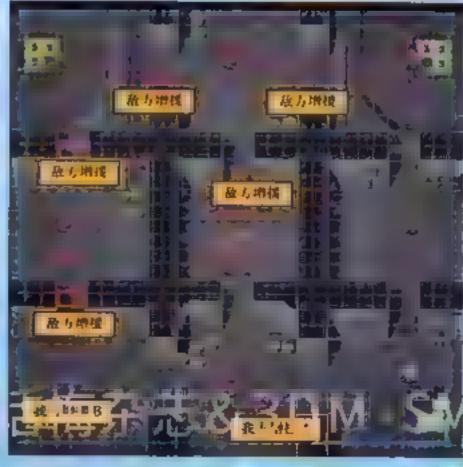
自选机体×15

表方增援日(第4回合)

メカ战士ギメリア(NPC)

政方增提(第4回合)

ゲシュペンスト MKー N × 11



政方資料				
- 表 体	8.02	, -	PE	14 9 9 W
1 THE 2 1 P. P.	A	49600	14-35	# 1 100
2240米 ビリン 5	A·	8100	2300	
理事業者 T イ Y	As .	5700	900	
Y. ANTERMETS 1	2080	600	2900	金中国 +15. 火皇 押
	- 4-			

攻略要点

虽然打倒了整个样。但是他临死之前竟然启动了小巴姆 星的自然装置 在他死去那一刺 卜巴姆正以提快的速度往 木墨冲去 如果不想办法阻止 卜巴姆墨和这个紧踩上的! 亿居民都会在29分钟后化成灰烬

这关有 0个四合的限制 所以一定要抓节时间 战斗开始有量好能对一类的机体改造一下 特别是比如文器攻击方要是够高 战后再装上加强上限和移动力的飞片 每中不够的活制用精神来称种 这关的敌人血不多 只要最后提到下35的野来发动一次热血来稍伸多为战士 少少本力不够 我写。战斗一并始就经直往上走并走去战斗口水 岁り 这样下一回合就能用反击击战。果故机 个四合战可以积石边内个区域的敌人全部青理样 第二四合我可谓提在地图石下前出现,出去时记得把移动为高的机体放在联西 这样做的好处是让移动为高的机体尽快消灭远处的敌人。而属自己较近的的敌人则冒险走得慢的机体处理。第四回合徒引那从会出来封锁主要通道,怕普通及击被提护防御的活可以用合体攻击来对付

大笔各者

着らして、春らしる』ときにはもっと、暮らじく

31 22 H

雅北条件

1 敌方全炎

1 我方战般被击坠

2 经过十个回合

胜利条件 ----

+デリコ 自选 15 机

散方初期配置

カトンボメ4 パック×8

敵軍増援A(第3回合)

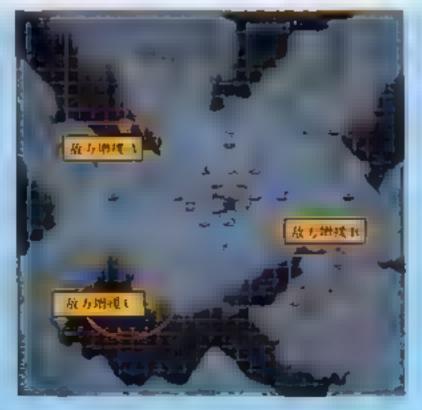
ティック マッノ×2 テノッノ×4

ダイテフレン マシン×2 テフブン×4

数率増援((第5回合))

ダイマン・ マンン×2 テフジン×4

カトンボメ4 ハッタ×8



華方養料				
多 (4)	5 13	PR	全座	1分子通14
4 (0.0)	A	4500	36	
2 25 13	A	41700	4000	
9 . x 12	木选品	5406	3500	大型 平。
7	. 其次	TZ 400	3500	回禮遙 +15
* / +	2 .8	25600	4500	报告值 +1D
810	七 生	u5 400	4500	組合省ニス 2
7 . X 8	不是兵	14700	3586	91276 6

政局宣信

专要免帐运的人到火星遗迹内的被色子演算装置、无药 各准备用提予的"相转移炮"将它复射到外宇宙、而此时 水 速的反对形队也来到

本关的目的是坚守一个凹合 出版单位还是要多以拥有 先线要和"八月尸贯原"要或器的为主 最有初期配置数军 数量强至了台以下时会出现增殖 具体出现位置和关种情况 都与切别配置的相同 最大增殖次数为 10次 和果不想多与 敌人纠结 你么准敌人命命单位控制在8台就()() 第 五 广始合三郎太 康八郎 无一部依决带领就关出现在地图点 上 右下 左下二个地点 为了强化飞片可不能放过他们。另 外在数人数量很多的情况下 这就地使用精神"如く我"能 让战斗轻松不少。成功守卫发展 10 回合时,"相特传绝"发 针,永远的人为追赶资军装置而撤退。战斗随即结束

第 35 话

変と響ったこの手稿/すべてはパームの氏のために

胜利条件 -- 黄北条件

1 敵全天

THE WASHINGTON

THE RESIDENCE OF

グレンタイザー。自选机体×15、ラー・カイラム

4.7 Sec. 2

战斗母段 - 関急器キンギン×3 へが書スメズメ×3 メ カ战士・ゾンネカイザー×2、战斗ロボ・ダリ×8

放方端提 A (放人数量小于8时)

此斗母舰、胴盘着ギンギン×3、ベガ巻ズメズメ×4

放方端提号(放人数量小于8时)

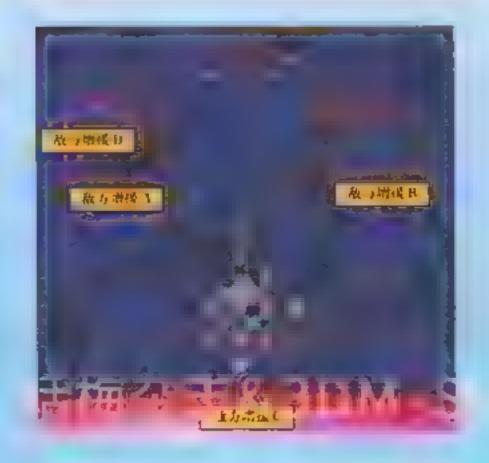
設斗母親、距盘着ギンギン×3、ベガ着ズメズメ×4

放方增提 C (敌人数量小于 8 时)

キング・オブ・ベガ、ゲシュペンスト MK- II X B

数方増援の(商塾ガンダル)

ベガ嬰ケラケラ



敵方資料				
机体	机罪	FFF	进金	旅店通 馬
国産発す デュル 2	- マを発気	31 500	4500	大型マイ / 高性維持事務
大が曲 ちょだ メス	# 異長	25600	4000	# E = 7 . * 1
数士 マラ チ よる	A	25500	3500	
放ぶのガーザルトル	A	G333D	7300	
微格・オーデリタル		8300	2300	
献非軍權/3	4744	52500	6000	日展性+15 組合金ホニ Z
	₹94			仮屋値 +10
	42.4			
484444	7 5	101,300	5300	ÿF+15
	254			
8 7 17 7 1	へが大王	5: 500	1 200	學與意义作
Yyak ESME VE	4 + 4	12000	7000	7004.14 7
	4 B =			

联盟宣

在众人的努力之下 巴姆墨林于在进入水墨的大气圈称 作了下来。就当众人以为可以将下端口气的耐燥 植加大豆 带着我量庞大的贝加军来到了 · 巴姆星周边 准备把,巴姆 星柜向水星 顺便将期待 贝尔取一网打尽 这时利希特为 了保卫自己的家园和人民 被战以牺牲自己的方式挑档了故 家的先头部队

正关的地形对我方非常有利。本身小巴姆里有不够的回复效果、并且周围的地形还有一些陨石地带可以减慢效率的进攻步调、所以这是打防守疑相当不够。由于是与自加里人的总决战。所以致人的数量众多。数军总共有三次增进。与当敌机的数量小于8时就会出现一次。几个BASS 机体里面不为并分ラグラ和为ング。オブーベガ的即都是生于万的。多用合体技和提供攻击来所得他。中

共通洛伐 第36派

2合に向かう者たち/ブス・オブ・デスティニー

於劉泰林 -- 前子名於

1 敵全灭

- 1 我方战舰被击坠
- 2 敌方入侵ゲリブス2

14000

GP-03 {フルアーマーZZ ガンダム}、ラー-カイラム。ナ デシコ、自选机体× 11

敌方初期配置

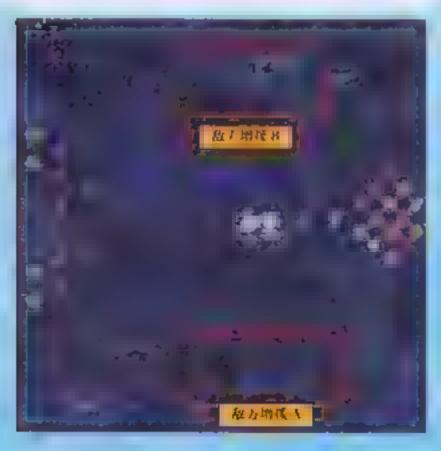
ドライセン×3、ギラ・ドーガ×6、パウ×6

放方增援 A(第3回合)

GP-02、ドーペン・ウルフ×3 ハンマ・ハンマ×6 ト エリ

敌方增援日(敌人数量小于9时)

パンドック デスカイン ヘルダイン ソウルゲイン× 2、ヴァイサーガ×2 ゲシュベンストMK- II × 6



政方資料				·
抵住	計画	157	資金	神塔道具
ちょうキャスタ	T 2 4 5	5400	3000	サイコフト ル
	4 7			。 ルド筋御+1 /
	# 4 7			4 4 -
KA P RXB	7 兵	9000	J580	EWAC 美国
49 - E	1 A	2800	2500	
P to B	A402	0400	23 0 0	医水平洗片 原甘
₽ - Q.	4.4	7000	5000	一切 (株) 中
トー ガルフェる	1 長	77400	3500	
.T " 7×6	十 長	25000	38(30)	C 73-3 1
Y = X F MR U X 6	· 44 /5	2300	2000	
* /# = # x 2	+ ६ वर्न	E3600	7500	
4 4 7 7 2	3-1-4	37600	3500	un .
学典文化	`A	27000	4400	提伊斯姆士
4.8	A	9000	4400	裕守個 + 5
e F 1	7 440	67500	13000	組合金と

THE REAL PROPERTY.

與在大家及视解放巴姆里之际 收到了来自地球般部的 有意 由哈曼所统体的新言将军已经向联邦全面宣战。并且 根据最新的有意指出 者将军行其占领外利用卫星精制炮古 里普斯2对宇宙的联邦军进行毁灭性打击 航空期德 贝尔 改与不停转进到古里普斯2的时候 在雷达里已经发现了新 吉药军的权力

终于可以面对欠违的机动战士系列数机了。相比机器各来说 NS的 IPP 和装甲实在太厚进了。就算运动性高点也是可以接受的 一种估什么都不用想了。我方机体直接核古里普斯2 上堆吧 一来可以利用四复最果原故,二来最人交进不来,来多少条多少 前期的敌人里里色三连星和GP 02 都是海绵的 运营的 前者的合体或去非常强强 因为不能提护防御的建设一件IPP 的机体在社会最在他们手上。而GP 08 规是不用说了 一颗核弹下来变几个人抗得往。当我人的教量,于9 机行 事业会要看钱制的部队在他国的上方登场。不过他这次终于不会逃跑了 可以安山特他击落

西省传

真実の舞きプトラルーテジオイニング

第37话

一 教北条件

し 放全天

- 1 我方战舰被击坠
- 2 放方入機グリブス2

我方初期配置

自选机体×14、ラー・カイラム ナディコ

数方初期配置

ゲーマルク ドーベン・ウルフ×3 ヤクト・ドーガ× 8、ジオンゲ×8

政方增援 A(第2回合)

ゲンユペンストMK BX9

敌方增捷日(敌人数量小于6时)

ノイエ・ジール、サイコガンダムMK-リ×2 ヤクト・ドーガ×4 音产型キュベレイ×6

散方增援 C (全灭吉滋军后)

敵对主角机. ヴァイスセイヴァー

最方置料				
6. 4	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	f	. 물물	网系直线
A CH	A 0	48,305	8000	走力 -)
5 5 " 7 E 3	. 专 图元兵	27400	2500	
2 - 1 V 2 × 0	才 豐年兵	75000	5200	أ الأسلامين
28 TX8	セ 養化長	29300	1000	
4 5 5 ML (1)	epe A	900	2000	
2 X = 9,	2 h	82900	15000	8 m 8 m
er o raur	: 2 强化共	82300	8000	41976 5
eras esta	▼ 医分系	E3400	9000	超音畫== 7
■中型メニー・イ×5	# 116	2 0005	5000	切接点
at was	Child's A	704**	3500	# 1
re %. Spail				
9 - 3 - 2	b E	As n	530	B. Mr. 5
中40 元。下面是				



好不容易占领了古里普勒2、这种网络 贝尔队如鱼堤原 本不应该在这个市域阿克西斯奥赛突然出现在了古里普斯? 的后方。原来这一切都是能影构的鬼,哈灵接受了温德鲁的 提议现空间转移装置将巨大的阿克西斯特移了过来。大量的 新古有军MS 瞬间包围了古里普斯2。

这关的作战目的和上一是一样。不过敌人的权体实力都相对强了很多。这次面对的是新自药不的强化人部队,不仅和中部当高 同时他们还会使用成力和射程都相当的的浮游 医为敌机都会主动进攻。所以死守古里看新2的战术仍然有效 并显徐了惊中大本营的机体外,还可求一些移动力高机机体游走于外围 以便打扫战场政府。第二回合领影的部队就会登场,不过这还只是开胃菜,其正的主策还在后头当敌人的数量得到自机以下时。中多会领着另一队强化人都以前来。另外当把新富商部队会灭后,需要和政时主角还是有发行。并且还会在1中数于约是需要。不仅自身机体回避承担高。并且还会在1中数于约%的时候带着数对主角叛造。对付他没有知的话器本限唯下手,可以说是这类的最大的难点

共通路域 静寂の声/サイレント・ヴォイス

16-20 to 46

散北条件

1 0 金灭

- 1 我方全灭
- 2 我方战舰被击坠

表方初期起量

ラー・カイラム ナデシコ 自念机体×14

散方初期配置

ザク川改、サイコガンダムMK-11×3、量产型キュベレイ×8、ヤクト・ドーガ×12

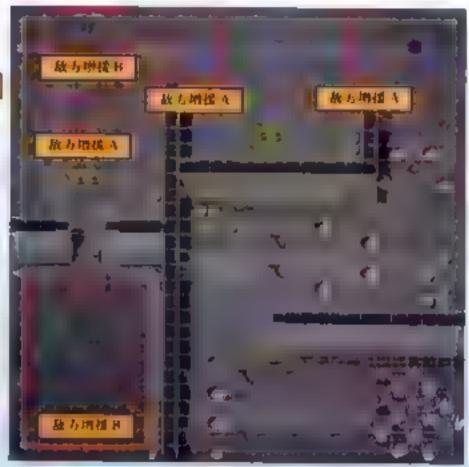
歌方增獎人(敌人数量亦于10分)

キュペレイ、タインマンサ×3、サイコガンダムMK-1 ×2、α・アジール×3、ヤクト・ドーガ×4

数方增提 B(全交初期配置与增捷 A 涨人后)

敵对主角机、ソウルゲイン×2, ヴァイサーガ×4, ゲシュペンスト MK □×6

赦方责告				
可体	6.Æ	HP'	「塩素	10条道4
4 年 建	47	33000	5000	"世界联合 +5
ALSE C.W. SAS	オー発化長	52300	9000	切り継い +1
量が型キュットイKE	・オー発化兵	\$1000	5000)
TYF F #XH	3 運作項	25400	5200	
u 7e	ま 英七兵	92500	16000	総合金ニエ マ
O TO AXZ	才 張北兵	9, 000	5000	# 1374-4
*4 # *X3	一个 強化系	76500	9000	94 0 # 3 C () +"
オニペレイ		76700	7005	新御催 445
7 5 4 Fat	* * *	12400	2000	
修开士海镇	維对生物	9,000	1500	
Mr wada.	* F * 3 =	34000	7500	
プウルティ スキー	*****	38000	3500	



THE REAL PROPERTY.

世居特新古符军的初步联利 關德 贝尔队块进了阿克 西斯新内部准备特新吉翁连根拔起

最人有着地对的数量优势。所以千万不可过于急进、以免哪少的补给机造到围坡,像本关这种补久战如果失去了补充机体可是十分痛苦的。敌人的配置和上一关是不多,都是以强化人为主。我方的超越来不使用SP的活行起来会非常吃口、新以建议依据是交给真实系处理,而超级系的精神和无利或依据是交给真实系处理,而超级系的精神和发现或是一个人,因此使用。对公子从我看真实系的主角很大致国金有不够的故障。当然事先失做一定的政治的是明,其中不少条系机的排挥高。这时就给组现在从用外的证明是不可以不够的话啥是下方就有回复点,或者直接使用补给机回复、打消耗战的话还是我方有利的,况且卡禁尼的环境也还有弹药维制。等它一用完基本就没成协了。消灭完啥更的古有军部队后,我对主角原侧出现在关中最后,不过之次他人地不会逃跑。全灭最后的敌人就会迎来最后的法战。

最終话

概めて近く。 限りなく返い世界ば

胜利条件

雅老条件 ·

1 击坠ッヴァイ

- 1 主角机被击坠 2 我方战舰被击坠
- ザーゲイン
- 3 经过10回合

我方包剪配置

ラ ・カィラム ナデショ 自造机体×*3

設方初期記憶

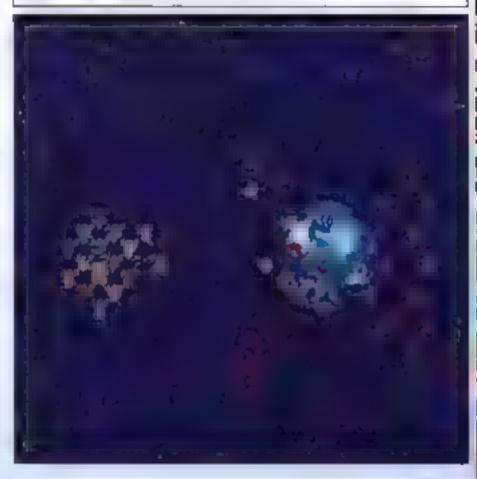
プヴァイザーゲイン ヴァイスセイヴァー、ソウルゲイン×6 ヴァイサ ガ×6 ゲシュヘンスト MK II×12 ギルガザムネ ゲイザム×2、ベガ豊グラグラ デスカイン、ヘルダイン メカ酸土ギメリア メカ酸土ゾンネカイザー×2 関盤磐ギンギン×2

敢方喪得				
机体	5.6	+	극실 .	阿克克拉
24 c44 A +	" - + 1	260200	2 000	計画要する。
A Bafface	b 2	56000	5000	祖祖堡 +15
*47 ×8	9 TF T	38000	3500	青年度を全
7-14 7×5	PEA 4	M000	35 06	
Y	++1 7	13400 "	7000	
40000	2.7	39430	5000	有を望する
4 44 × 2	7 3	26500	4500	
イ集ゲラグラ	7	101900	560E 1	E SETPLE
7 × 5		2.7600 T	4400	# TTAPAT
45 .	7 7	29650	440E	*****
* お放士を エリア		46900	4000	可能値をは
16 10 4 1	2 4 7	29500	1500	
単価をレギャン 2	7 9	J1500	4500	

政门宣信

帮助哈曼英佩 其实温德者的最终目的就是引期德 \$P队上的 然后再用公司转移将载有众人的附着西斯性南班 非 这到 名。乌的苹果

最后一类的目标只有一个 那就是打倒这场战争的罪魁城 首温德者 但这类的维力就在于温德费不会主动出去 我们的 选择只有突破敌人的重重包围 并且这类还有 细合的限制 名制其实是一场硬化 因为时间紧迫 者理定初期的广关地 后 就建议不要做过多的EN和印度费了 直接去挑战温德者 首先把你队图积在高温德者9档的敌方 这是他射程最远 大器打不到的地方 接下来一回合开始设止超级系机体用加速 证里面中 而射程有9档的真实系机体发媒体在外围发程,如果即定路的话 最好每个回合都使用一次加く我 这样可以 大大提高了近身机体的存者几率,主力机体成功接近温德者后 就用最强合体技术发露虚理。只要每台机体的行动配合得好要在 回合有去倒温德者完全是可以的。



(AP)) OFFI



上周門游戏可以整个子要素作。机师也基数 用接作的 片自用的特殊技能或资高的能力。这里要特别设备生是 阿 特塞代利拉米娅两个主角的资料是无法相互继承的 未使用 的技能芯片。资金产面:通关1次可继承至今获得的资金 含使用 的 的 50% 通关 1次三继承至今获得的资金 含使用的 的 10%,通关 3次为基本至今获得的资金 含使用的 的 10%。



※() 内为机体名称

14

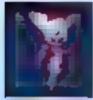
超级系路线第4话结束时流龙马的击坠数≥5 之后在地上路线第8话或者宇宙路线合流后加入。



アイナ (アプサラス)

1 第6通用シロ~説得アイナ (说得后可以 击坠)。

2 第7活アイナ最后存活的话可問机体アプサラス一同加入,不満足条件的活アイナ仍然会加入,但是得不到机体。



[24 (4 / 9 - Q)

1 第7话用龙马 章人、武藏都和她战斗一次,但是不要击坠。之后再用龙马说得就能加入 不满足上述条件的话グッター〇也肯定会入手。

PARTO

反。乱数保存系统"法

AP-Research

由于本作采用了經濟和關關關係统、因此我们无法做以 前即序為可与一家正命中、例会心一击等等。不过一个可能 的最上的数、让厂商变可提高游戏雅度的计划抱了场一一游 改本存档会趋耗私数。也就是说虽然一次读得无法改变结果 但当你该档定再存得一次乱影就会改动了。很多一的话只要 被 \$1 ALL 错多存次得就可以做往常一样进行了。



シャア者用ゲルゲゲ)

1 第7话几个会撤退BOSS中选择击坠シャア 过关后便能入手。



ガイ (エステバリス・ガイ)

1 第8话选择宇宙路线。

2 第9话保证ガイ不被击坠、或者保证ナデショ、アミト机体的 HP 保持在 30%以上又或将

ジオン军全灭。这样他在第11 话作为我方增援登场、过关 后正式加入。

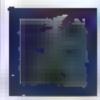


ララア (エルメス)

I 第B话选择字宙路线。

2 第11話止アムロ、セイラ都和シャア、ララ ・ 位年頃(#4次)

3 第12記書量シュア屋、周アムロ説得ララア 当场就会加入。



【フルアーマーガンダム或者Gファイター】

F 第8活结束附アムロ击坠数高于セイラ財得 到フルアーマーガンダム (可換差)。反之則 是Gファイター (可与ガンダム合体)。



鉄甲鬼(メカ铁甲鬼)

1 第15话中成为NPC后, 只要不被击坠过关就 会加入.

ムサシ死亡回避

1 第15话结束耐只要流龙马的击垒数在15以上、ムサシ就 不会死亡,而是成为单独的机师。



蝴蝶鬼 (ノカ蝴蝶鬼)

* 第18 活分支选择 "ピックファルコンへ行く"。 2 第17活用ゲッタードラゴン和メカ蜒蝗虫 战斗 双方都生存情况下再用龙马进行说得就

会加入,



金太&知事 {ケロット}

! 第18活分支选择"酶原コネクションへ行 く", 在第17话加入。

フォウ或ロザミア

1 第18活用カミース说得 两者二选其一, 说得后将其击坠。 2 第18活用カミ・ユ再次对选择的目标进行说得并击坠 过 关后即可加入。



ブレンビー (ノーヘルガンダム)

上第18话用ドモン説得アレンビー。 説得后可 击队。

2 前19活用按レイン→ドモン的順序说得アレ ンピー。然后再用ドモン击坠对方(地图武器以外)。 过关 后加入.

キリカ

1 让マリア和デューク合体与キリカ发生战斗触发剽情、之 后分离 再用マリア说得对方一次即可在过关后加入(必須 特敵方战舰ズリル击坠)。



ブル、ブルツー(キュベレイmk-II)

1 第28活先击坠グレミー。此时让カミーユ和 ブル战斗(双方都生存)。ブル当场加入。 再用 ブル击坠ブルツー, 过关后ブルツー也会加入



ノリス(グフカスタム)

1 第28 活过关时ノリス仍然生存就会加入。



(量产型グレートマジンガー)

1 第 30 话结束附铁也的击坠数在 30 以上即可 入手、



マイヨ(ファルゲン)

1 第30话结束时ケーン的击坠数在30以上 第

3) 话会作为我方增搜登场并正式加入。



(##E)

1 第31 活结東耐クワトロ的击坠数在30以上 即可入手。



九十九(ダイテッジッ)

! 第31 话结束时选择木连路线, 第33 话开始 正式使用。



(フルアーマ 77 ガンダム)

1 第31活結束时选择"小バーム墨 路线 第 35 话结束时シュドー的击坠数在 43 以上。第 36 话开始后 ZZ ガンダム自动変更为フルアー

マーZZ ガンダム。



东方不敢(マスターガンダム和風云再起)

1 第8运分支选择地上路线 第16话结束后选 揮 "ギアナ高地に向かう"。第19话溝足条件 让アレンビー加入。第28话结束耐ドモン的

击坠数在30以上,这样他会在第28话作为增援与风云再起 一起加入。



风云再起(东方不胜已死亡)

Ⅰ 第21话结束时ドモン的击坠数在30以上即可 加入,

ダイモス、コンバトラーV、ポルテス V 追加新武器

- 1 第17话选择 "南原コネクションへ行く", 28话结束时コ ンバトラーY追加武器"グランダッシャー"。
- 2 第17活选择 "ピックファルコンへ行く"、28活结束时ポ ルテスV追加武器 超电磁ポールVの字斩り"。
- 3 第17话选择「ギアナ高地、行く"。28话結束时ダイモス 追加武器 "必杀烈风正辈突飞改",

キリカ

し 让マリア和デューク合体与キリカ发生战斗触发剧情, 之 后分高 再用マリア说得对方一次即可在过关后加入(必须 特敵方战艘メリル击坠)。

ポスポロット 適加額裁別

- 1 第8话选择字宙路线。
- 2 第9话结束时ポス的击坠数在5以上。这样在第10话开始 时追加新武器"ポロットブレッシャーパンチ"。

"レイン&ドモン追加合体攻击 "石破ラブラブ天惊拳"

1 第 25 活分支选择 "デビル机动要塞"、第 26 活結束后可 以使用。



以39 话的关中数景来说。 本作的充程不算太长 但道关时

60个小时,这也偶而反映出了本作还是其有一定"难座"的。 为了能打掉每关BOSS那万悬约30%即,笔者大量的游戏时间 都花在了GAME OVER蔡维/剧钱和四会心这几个地方,导致 进度缓慢。说到四会心这里又不得不说说本作新增的投数系 纪,本来加入这个系统的目的就是为了防止使用玩家用5/L 大大竹 出海 医是温纱 可导体计标在甲数实际 东易乾能 流气 ? (甚至还存在都能)。现在是a/L 的话也只是比以前多 了一个步骤而已。不算不说比较鸣肋。



多问题建筑

专题 FEATURES]

既然你是这本书的读者,那提起史莱姆来你肯定不会觉得陌生,这个水滴一样的可爱小精灵的名气在游戏界可以说达到了如雷贯耳的程度。史莱姆的英文名字是S.Ime、日文则是又づ了公,这个词的本意就是说状、黏糊糊的东西,这也十分恰当地概括了史莱姆的外貌特征。不过现如今的史莱姆早已不是那么简单了。它们已经是个庞大的家族,不仅包括了那个最简单的水滴状生物,也有了很多形象、名字上的分支,这次我们就聊聊有关它们的一些在两侧!



现在大家常见到的蓝色小水海早已是SE的吉祥物了,也是业界相当成功的游戏形象。于是很多玩家可能会认为是原Enlx的

"〈勇者斗恶龙〉 系列"创造了这个 怪兽形象,实际上 虽然这个可爱的形 象的确是出自岛山



象的确是出自鸟山 们正要选高Shoggoths的魔术。

明大师之手,但是SIIme这个概念却是早已有之的。现在一般认为史莱姆的起源是知名恐怖小说家HP Lovercraft在1931年所写的小说《疯狂之山》(At the Mountains of Madness),这部小说中连角在南极的地底下发现一种原生质状的合成生物,叫做Shoggoths,这种生物颜色漆黑,能随意改变外形,这应该就是当今史莱姆类型生物的起源了吧。其后史莱姆这种异质生命体就成为科幻作品的常见题材。另一位小说家Joseph Payne Brennan在1953年发表了一部短篇小说,名字就是〈史莱姆〉(SIme),史莱姆这个名字就这样诞生了。

史莱姆第一次在电影中出现要追溯到1958年,当时的一部电影(魔点)中出现了一种从外太空飞来的红色黏怪。知名奇幻小说家罗伯特·E 霍华德的(科南与石碑的诅咒)(知名小说及漫画〈野蛮人科南〉的一个支系作品)中也出现了史莱姆一样的生



STEVEN MOTULES, our accurated that comincidences from the area with the presence confliction and the area. In

)史莱姆。 ▲ 《魔点》的宣传海报,红色的船作为 奇 幻 怪覆盖了整节火车、甚是恐怖。

RPG書祖的《龙与地下城》(《Dungeons & Dragons》,简称D&D》从以往的奇幻 作品中吸收了不少营养, 史莱姆这种形状不 定的生物也因此出现在(D&D)中、只是名 字被统称为布丁怪。在(D&D)中布丁怪 买力非常强劲,它们一般会粘在迷宫的天花 板或邊壁上, 当附近有生物通过的时候它们 就会立刻落下来展开攻击, 其分泌的酸液会 腐蚀武器和防具。(D&D)中出现的史莱 姆具有强大的同化能力,它们可以将很多物 质溶解。在设定中,这种史莱姆其实并非一 个整体, 而是由许多微小个体组成的群体生 物。在它的吞噬的东西越来越多的情况下, 它最后甚至会成长为难以对付的巨大怪物, 这显然是《D&D》中的冒险者们不愿意见 到的。我们在后来的 (DQ) 中也见过众多 小史莱姆合体为一个史莱姆王的情况。所以

▲《龙与雉下菜》插画中的布丁怪 果然是方方正正的。

史首戏是的《说起为真正游说》。可以是的《说起》的《见题》的《说题》的《说题》的《说题》的《说题》的作戏的。可的作戏

史上最早RPG之一的《巫术》(Wizardry) 就从(D&D)规则中吸收了很多要素。由 于这个原因,游戏中也出现了史莱姆。不过 和之前的形象不同,游戏中的史莱姆能力很 弱,这对后世的游戏起到很大的影响。

1986年,一款日式RPG问世了,它就是 《勇者斗恶龙》。游戏中玩家在冒险最初就 能遇到一些蓝色的小生物,它们HP和政防 能力都不高,可爱的样子也和弱弱的实力相 村、这就是史莱姆了。虽然日式RPG最早也 是参照美式游戏而设计,不过游戏中的各种 怪物都变得可爱了许多,史莱姆也不例外。 毕竟在游戏画面简陋的FC时代,电视机上 的点阵画面最容易 表现形象简单鲜明 的形象。游戏中史 莱姆圆睁的双眼和 咧着大嘴的笑容 在那个时代可以说 "萌"到了不少玩

这可能就是玩家第一次遇到史 家,从而使它"可囊蝇的一幕吧。

爱"的特点在日系游戏中很好地传承了下 去,之后日系游戏中出现的史莱姆大多造型 比较明快,能力也不像它们的欧美前辈那么 恐怖,属于是被玩家欺负的对象了。(笑)



史莱姆究竟是什么样的生物,到现在为 止还是没有一个确切的定义。毕竟它是一个 虚构出来的概念,可能不同的人对其都有不 同的理解吧,说它是细胞生物或根本就是无 机物也都没有错,有时候我个人甚至更乐于 将其几为一种水的特殊形态。可以说史莱姆 的存在已经超越了地球上生物的概念。

大多数人都认为, 史莱姆身体是一种不 定形胶质或粘稠流体,这种生物外表透明。 身体内也只有一些非常简单的器官。由于身 体的桑韧性,它能保持各种各样的形状,也 能进行简单的弹跳等动作。它的生存原理不

物维生。西方 的史莱姆多生 存于富含水分 的地下阴暗区

域,如地道等。而日系的史莱姆则有更大的 活动范围,我们在美丽的森林和草原中也是 常常见到它们的哦。

对于欧美奇幻中的史莱姆而宫,由于它 们长期处于污浊潮湿环境,所以它们分泌出 的酸液中往往含有一些不明成分,不仅能损 坏金属制品, 其中的病菌还有可能使生物患 病、中毒。在有的传说中,城底的地下水道 里就生活着一些类似烂泥的生物,它们成群 结队,以吞噬废弃物为生。还有的传说是史 莱姆特别喜欢珠宝一类的东西, 虽然不能将

> 之消化。却能将之置于体内,战士 们常常能从这些死去的史莱姆尸体 中找到名贵的宝石。在笔者看来, 这就是给"史莱姆能掉宝"找了一 个借口而已。

史莱姆如何进化如何繁殖,这个 问题至今仍然是一个谜团。依照其他 单细胞生物的繁殖方式来看,分裂繁殖 应该是史莱姆的主要繁衍方式。不过这 仍然很难解释它当初是怎么来到这个世 界上的。以史莱姆的身体柔韧性来看,

老鼠等小型生 一位外国玩家手制的安莱姆 便当,会让人不舍得吃掉啊。

明,不过也有资料说它们以吞噬

用刀兜到把它砍开它也能立刻再愈合,物

MANAGE DE LOS DOS CONTRACTOR DE LA CONTR

理性的攻击可以说对它完全无 效,可能只有元素魔法才能对 它产生作用。不过就算是花费 了不少MP把它们干掉,在那 一摊烂泥一样的残存物里估计 也很难找到什么好东西。不仅 如此, 在和那样的史莱姆战斗 后,无论是被酸液腐蚀装备的 修复费,还是治疗感染中毒的 药水钱,都是笔不小的数目。 与之作战不仅得不到什么好 处,弄不好还要赔进去不少银 子。不过(DQ)时代的可爱史 栗姆似乎并没有这些特性。它

们作为游戏初期的敌人,一般的物理攻击就 基本可以把它们搞定。而且相比形象污腐的



▲琳琅满目的史莱姆玩具。

粘怪, 史莱姆们貌似相当清澈透明, 完全不 像疾病的传染源呢!





龙战士

go to by a page to the second

表表之末。这样的智慧是武芸是全部好型。 12是美国建筑是智慧表大型(1951 17) **13**

它的元素小得有物 原家運動自己完全宣言的運程主義領



最终幻想







1 7 9 9 8 8 1 4 \$ < 1 (D X 3 4 1 , 2 - 2 3 1 6 2 1

计传还是以表有能力的 医梅毒德因来源于美国工程



塞尔达传说



THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T 三木符件为把第6005的基金

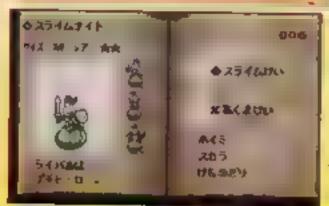




一《DQ》中的史莱姆家族

黑色经度污染家具基础保护管理 医里勒特丁基

伦莱姆骑士京



史莱姆骑上是比较容易给 人留下深刻印象的怪兽,一个 全身盔甲的骑士驾驭着一只水 滴史莱姆,很有种威风漂漂的 感觉(当然也很搞笑了)。传 闻中这些拿着剑和盾牌的骑士



并非是引养史莱姆的神秘种族,而是由史莱姆身体的一部分拟态而成。如果生物真的能够拟态出如此逼真的东西也是个奇迹了。在G3时代只有史莱姆骑士一种,是由史莱姆系

与悲魔系杂交而成。而可能是因为此形象十分成功,后来又增加了金属史莱姆骑士和暗之史莱姆骑士,顾名思义两者分别是 ▲史莱姆骑士的玩具 相当可爱。由金属史莱姆与暗之史莱姆进化而成。区别也就在于骑士胯下的史莱姆种类。史莱姆骑士与金属骑士的武器是剑,而暗之史莱姆则拿了一把斧头,恶魔的样子显而易见了。



史萊桐

真正的明星登场了,最原始的才是最华丽的。这只蓝色的小水滴实在是个人见人爱的明星。在正统《DQ》游戏中第一个给玩家送经验的总是它。在《怪兽篇》中最初追随玩家的忠实伙伴也是它。虽然由于能力的局限性玩家总会有把它抛弃的一天。但是当初你与我同生共死冒险在异世界的景象我又怎会忘记。仍记得。当初在我最艰难的



▲通体透明的史莱姆玩具 好地迎合了游戏里的感觉。

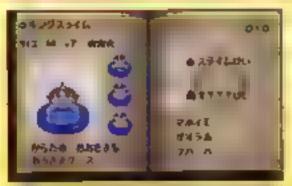
时刻,身上没有一分钱,望着早已空空如也的行囊和眼前成群结队的怪兽,我真的怕了。在那千钧一发的时刻,是谁用生命为我挡下了致命一击?是你,是你,还是你 (史莱姆: NND是哪个孙子把我抱在胸前死也不肯放手的?) 另外NDS版中的史莱姆贝丝是把原来的蓝色颜色改成了橘红色,能力也稍微增强了一些,不是野外随便可以抓到的怪兽。据玩友猜测"贝丝(beth)"是女名"伊丽劳白的昵称),所以红色的水滴史莱姆是相对于蓝色的雄性种,这个还是比较靠着的。

活伊米里莱姆

水母状的史莱姆怪兽,是与水母同化而产生,长有水母那样的长长触手,行动基本是靠身体长出的这十几根触手。它会使用回复魔法,不过基本没有什么攻击力,在队伍中一般充当白魔的角色。另外荷伊米史莱姆也算是比较珍稀的怪兽,在GB与PS的《怪兽篇》中并不是杂兵型的角色,而且需要史莱姆与几个特定的怪兽配合才能产生。一般情况下培养它主要是为了让后代继承它比较实用的HP恢复技能吧。在NDS版中增加了贝荷马史莱姆,算是荷伊米史莱姆的一个进化形态,头变成了橘红色,HP回复的能力更强。



空葉粉王





也是大家比较熟悉的种类之一,头上的王冠明白地显示了自己的身分。胖胖的身体一看就是个超级大血生,它 HP的成长的确十分优秀。在《怪兽篇》中需要两只遗传:5 以上的史莱姆配合才能生出这只种族之王,这其实解释了 为什么说它是众多原始史莱姆凝聚而成的怪兽。在《DQ》 中我们也见过一排小史莱姆聚合成王的现象,每当这时就

会懊悔没有用个群体魔法把它们全部秒杀掉。 史莱姆贝丝王照例是史 莱姆王的雌性种。而斑 点史莱姆王与泡泡王分

别是众多斑点史莱姆和泡沫史莱姆聚合而成的经物, 长着两只大耳朵的斑点史莱姆王能力相对比较强劲, 毕竟斑点史莱姆本身就是野蛮型角色。泡泡王就显得 比较恶心了,简直是一滩烂泥嘛——最后的暗黑王实 际上看起来还没有暗黑史莱姆来得有型,胖胖的身体 显得愚蠢又将稽。两颗小毒牙也是相当可爱呢,



▲不愧是史莱姆中的王者、体型就是比普通 ■ ** ** ** **

金属史英锡泵

"金属"在(DQ)中有着特殊的地位,所以这四位也算是比较有代表意义的怪物了。它们可以代表金属的四个等级,特性也是一个比一个明显。金属系的特性就是HP成长极差,但是MP、防御与速度成长却极好,且对魔法有抗性。这就造成了用物理攻击虽然很难打动它们,但是如果打动了却不需要攻击太多次便可以把它们打败的情况。一旦打



败它们那经验值就好像决了堤的江水般滔滔不绝啊。多少练级狂人就是靠它们养成了众多99级的怪物,这点是要感谢它们的。在NDS版的〈怪兽篇〉中还有专门的史莱姆花园供大家屠杀,实在是想得周到。从这也可以看出金属系的史莱姆确实是相当具有代表性的。可能它们提供经验



值的意义更大于作为伙伴的意义吧。()据说最初的金属史莱姆是因为经常吃矿物才使得身体变成金属的,所以要提醒大家、补铁补锌不能过量哈(笑)

基金坚英特

这个可以说是相当经典的角色,它从初代开始登场,一直保持强劲的实力。在G3时代它是最强的终极史莱姆、虽然当时的机能有限,但是由于出色的形象设计,使它成为永恒的经典。一身金黄色尽显华贵之气,漂亮的皇冠与身形搭配给到好处,而且相比众

多史莱姆王、斑纹王之类,它的身体形状要好着很多,显得不那么腠肿。正面来看可能很多人会以为它是扁平形状,实际上后面是个锥形。NDS的(怪兽篇)中新增了红色的拷贝版,可以看做是史莱姆贝丝的女王版本吧,这一作总喜欢用换颜色不换造型的怪物来充数。 个人感觉后来的长老史莱姆虽然理论上讲是比黄金史莱姆更上一级的怪物,但是总觉得不如这个金黄色的"飞盘"靠得住呢。



▲《大战车与尾巴团》的主题玩具 標在桌子上看史莱姆 们摇头晃脑还是很有趣的。

组织"尾巴团"展开一连串的战斗。游戏初代主要讲述了尾巴团破坏史莱姆的村庄后,主角一边拯救被绑架的同伴一边主垮尾巴团的故事。剧情仍是像"〈DQ〉系列"一样,像是一篇朴实无华的童话。这款GJA的游戏是Square与Enix合并之后推出的第一款游戏,也是相当有创意的一款游戏。游戏与〈塞尔达〉的形式类似,先是解谜、营救史莱姆、收集道具,然后与每关的UOSS展

TAC MY TANK



Print Name:

++ + m + = - + + + + +

- Age: ___

圖一位小朋友手绘的演车,

开明史格也来基身龄戏便隐多收决亮菜外让比本心向的是藏,集场的姆的玩较是健游另主要像,集场上来,起,于低游点的多姆升



以集、村庄升 毛绒玩具看起来倒像是朋友在玩宴。

级、足球滑水板等等各种迷你游戏大大增加 了游戏的耐玩度和完整性。总之游戏没有辜 负人气之星史莱姆的名气,算是开创了一个 全新有趣的游戏系列,也为在NDS上推出续 作打下了基础。

NDS上的续作《史莱姆总动员》大战车 与尾巴团》延续了前作的精彩。由于机能的 强化、续作在玩法上有了许多明显的进步。 然而可能许多朋友都对游戏那没什么进步的 画面感到失望,不过良好的游戏性却使本作 突显出了很多让人惊喜的特色。除继承前作 的动作冒险要素之外,续作还理所应当地加



入了与触摸和双屏幕关联的崭新操作方式. 以及前作所没有的战车炮战。主角史莱姆从 此可以驾驶着史莱姆造型的超大型战车"勇 车(发音同"勇者")",在车中努力搬运与 装填炮弹, 写尾巴团的各种战车进行被称为 "勇车战斗"的火炮大对决。《史莱姆总动 员2》的故事发生在史莱姆王国 "Sulan", 这是个和平宁静的王国遭到了尾巴团的进 攻。这群邪恶的坏蛋们又将城里上百个史莱 姆郡绑架了,我们的英雄要将他的乡亲父老 全部救回来。(图,情貌似没大变化?)本作 的基本玩法与前作一样, 史莱姆可以拉长自 己的身体,可以用身体搬运物体,可以弹跳 攻击敌人。游戏分为两个部分:解谜过关和 勇至战斗。其中本作增加的勇至战斗不仅让 玩家自己装填、发射各种奇形怪状的炮弹, 还能让主角跑到对手的战车里大肆捣乱,



玩富要富表战有情作的所活特是休法游贝收完都思总前础新了机可徒常以然合终相的这创又而S,对邻多作中就并成极到事一意有目的算的中藏非成极到事一意有目的算的

◆史莱姆主题的PS2 手柄 玩的时候要 把史莱姆倒过来。





文 C H 1 编 米格

VOL.30

沒想到今年的歌樂计算机考试来得知此之後。从报名到考试竟然只相隔5天。得知考试时间后,以及一般的选度买了《香模拟题》自行测验后反倒信心大流。原来还有很多不知道的未来。时间啊。时间。她得慢些吧。相信这是所有格适考试的人的心声。下面先一起看看 PSP 軟件新期。

游戏城寨

><!+><!*><!*><!*><!*><!><! 4.00 M33 自制固体推出在即 ▶<!*><!>><!

索尼官方于6月中旬正式发布了PSP 4 00 升级固件。各破解小组也摩拳擦掌,投入到对新固件的破解中来。3 95 GEN 固件的作者Minam率先将4.00固件成功Dump出来,新固件内的PHX文件有所变化,但NDS并没有改变,所以破解起来难度不大。由Dank_A.ex率领的M33小组也开始了4.00 M33固件加入新期能,比如新恢复模式等。Minam表示,4.00 机能,比如新恢复模式等。Minam表示,4.00

GEN 固件的开发也在进行中,内测版已经完成,但只能运行于 PSP 2000 上。为避免和4.00 M33 固件冲突,4 00 GEN 可能不会对外放出。从3 XX 到 4 XX,如此大跨度的版本更新,没想到索尼竟然只添加了几个小功能。而 M33 小组则会以美化 Recovery 菜单为方向,对4.00 M33 自制固件进行改进,现在只能希望 M33 小组不负重托了,带给我们新惊喜了。

理规型

4+>4+>4+>4+>4+>4+>4PSPKVM新版公布>4+>4+>4+>4+>4



PSP用。AVA模拟器 PSPKVM 于 8 月 21 日推出 V0.4.0版。新版加入。SP1/9代码,可以支持索尼官方的 GPS 设备,以后将添加对更多GPS周边的支持,新增中文输入法,可以通过虚拟键盘录入拼音并选择相应汉字输入。支持PSP系统自带输入法,默认为关闭,改进了虚拟键盘、键位按 QWERTY 格式排列,并加入了一些快捷键。新版PSPKVM的亮点在于支持

中文输入,这下我们用 Opera 上网时,可以去百度输入中文搜索自己喜欢的内容了。至于用 PSPKVM运行 JAVA版 QQ 聊天,经测试是不可以的。虽然 QQ 可以运行,但使用 Wi F 连接却 无法正常登陆,这与腾讯限制了 QQ 的登陆网关有关,非移动或影通的 网络是无法登陆 QQ 的。

PSPVE 新版发布





PSP用老式游戏机,Vectrex模拟器PSPVE 于6月15日发 布V1.0 2版。PSPVE由2X 81开发,新版提升了游戏运行速 度、加入了对6809的模拟、支持渲染、减少了崩溃现象;依据 XMame 驱动重新编写了声音模拟代码:加快了图像旋转90度 后的速度,并作为默认渲染模式。改进了存档保存功能,提升

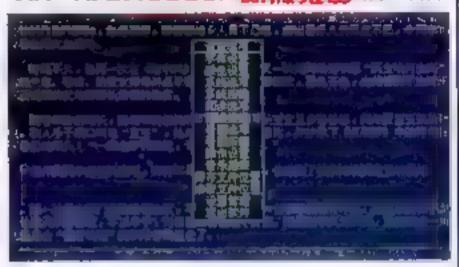
了保存速度,加入对 VEC 和 GAM 格式 ROM 文件的支持,选项中可以改变颜色,有灰色和盛 色可选。Vectrex 是 GCF 于 1982 年推出的产品、游戏画面采用矢墨图形是其最大特点。在 PSP上玩玩线条简单得不能再简单的 Vectrex 游戏,相信你会有想哭的感觉。

◀₩▶ LyricShow Player 新版公开 ◀₩▶



PSP上的音乐播放软件LyricShow Payer 于 6 月 18 日推出 VO 9 5 版。新版改 进了文字乱码问题,列表界面改为显示歌名、 歌手, 而不直接显示文件名: 修复了显示错 误。新版在3 90 M33系统上运行部分非打印 字符仍旧会被当汉字处理。作为HSH上为数 不多的支持歌词显示的播放器。LyricShow Payer 受众面不小,记得音乐和歌词文件都 要放到记忆棒MUSC下,不要放错了位置。

◀₩▶◀₩ xReader 新版推出 ₩▶



PSP 角电子书软件 xHeader 于近日放出 V1.1.0 release6版。新版修复了播放音乐导 致无法打开文件问题和随机播放模式下直接播 放音乐错误问题,将播放音乐时最低频率改为 111Mhv; 加快了翻页速度, 在菜单、音乐条中 支持禁用屏保。软件国际化进程开始,加入了 界面语言设置;可以设定 PSP 液晶屏幕的固 定亮度显示级别,增加软件重启、文件强制使 用文字模式打开功能以及手动输入GI功能。

◀₩₽◀₩₽◀₩₽◀₽ PSPWrite 发布 ◀▶◀₩▶

PSP 玩家都把 ZX 81 当成老式主机模拟器大神,近来, ZX 81 似乎要转行,向自制软件 方向迈进,PSPWrite就是他的尝鲜之作。PSPWrite是款PSP专用的文本编辑软件,让你的

PSP 变为随身记事本。PSPWrite 延续了 ZX 81 模拟器的 - 贯风格, 首次进入会跳到系统设置界面。软件于6月15日 发布了V1 0 5版,采用全新图形界面:为EBoot 5、导程序 加入背景音乐,文件列表中能够调用虚拟键盘,降低了CFU 运行频率、程序在133Mh/频率下就能流畅运行。

pspwrite Marine Marie Rei

在系统设置界面,按《键确定、按《键取消、我们可以》

对文本颜色 (fext Color)、背景颜色 (Back Color)、字体大小 (Font Size) 以及CPU运 行频率 (CHU Crock) 等进行调节。文本编辑界面,按○键输入空格,按△键回删前一个字符, 按SELECT键调出系统设置。输入文字时、按START键周出虚拟键盘、然后用滑杆移动光标、 按O、L、X、A选择不同的字符。除了上面提到的PSPVE,近期ZX 81的工作重点就是这 款PSPWrite 了。PSPWrite 功能还不错,与约案想在同内流行还等支持中实输入法才成。

◀★▶◀★▶◀★ 公交线路、列车时刻查询系统城市公交数据更新 ★▶◀★▶**◀★**▶



国人Wang Xingnong 开发的PSP用公交线路、列车时 刻查询系统已经合并为一个软件,可以同时进行公交线路和 列车时刻的查询。作者还特地制作了数据制作软件,方面玩 友自行制作数据。作者的想法得到了众多玩友的支持,有多 位网友将自己制作的城市公交数据文件传到网上进行共享。 目前,玩家可以下载到包括南宁、厦门、沈阳、常州、霄岛、

上海、淄博、哈尔滨、重庆、九江、十堰、赣州、杭州、福州等十余个城市的公交数据文件。 用户根据需要下载数据文件后,要将其拷贝到软件 data 目录中。然后在 PSP 上启动软件,进入数据设置选项,然后选择要相应数据文件就可以了。软件的右上角会有显示当前城市的名称。

同人類頭

《★▶◀★▶◀《Pise Of The Triad PSP》新版发布▶◀★▶◀★▶

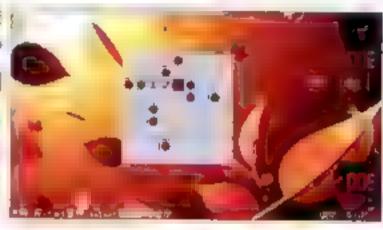


PSP上的FPS第一人称射击游戏(Rise Of The Irrad PSP)于6月16日发布V1 01版。新版将开发平台升级到最新版本:支持了电视输出,玩家可以通过视频线输出画面到电视享受用大屏幕游戏的乐趣:修复了音效方面的错误。游戏时,按方向键的上、下前进或后退,按方向键的左、右向左或向右转向,按、键射击,按滑杆的上

跳跃,按SELEC 键回到主菜单。游戏的3D贴图比较粗糙,但紧张感十足。

トイナトイナトイナトイナトイナ(打雷) 登誌 PS サンイナトイナトイナトイナトイ

Windows 系统中的《扫雷》相信是很多电脑用户最喜欢的游戏之一。如今,《扫雷》被国人 [BH] 移植到 PSP上啦。游戏的诞生颇具戏剧性, [BH] 的老婆是位(扫雷)狂人,经常向 [BH] 抱怨 PSP 没有(扫雷)游戏。家人不如自动动手, [BH] 决定自己动手写一个。经过20天的努力, PSP版的(扫雷)游戏在6月中旬与大家上式见面了。



TAXABLE PROPERTY.

游戏开始有初级、中级、高级三个难度供玩家选择,难度后面是游戏记录,按START键可以开始游戏,同时按L和SELECT键则能清空记录。游戏中按L键扫雷,按R键标记,同时按L、H键相当于双击鼠标。如果不习惯默认按键设置,可以同时按L和START键则切换按键模式。扫到地雷后,游戏结束,此时按START键重新开始本关,按SELECT键选择难度。

◀★▶◀★▶◀★▶ ◀★▶◀★ 別解绘图 Brushes 使用教程 ★▶◀★▶◀★▶ ◀★▶◀★▶

软件名称 Prunted
软件作者 HaxxBlaste
最新版本 V2.0
适用机种 PSP-1000

PSP上的绘图软件有不少,像Bermuda、YPant等。这些绘图软件有一个共同的特点,就是在功能上向Windows画板靠拢。如果你有PSP的同时还拥有NDS,那一定对NDS上的绘图软件 Colors 有印象,通过 Colors 可以绘制出水粉风

格的图片。那PSP上有没有类似特立独行的绘图软件呢中Brushes就是这样,款作品。Brushes没有众多的绘图工具可以选择,只能使用画品绘图、但软件部提并了广岛不同样之间解于,让我们能获得不一样的效果。下面就看看软件的具体使用方法。

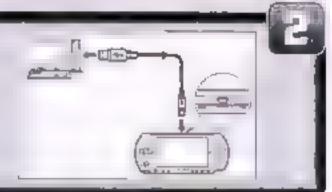
安装指南 二



下载Brushes 压缩包,在电脑端 将其解压缩。



将PSP通过USB 连线与电脑相连。





将名为 Brushes 的文件夹拷贝到记忆棒 PSP GAME 目录下面。









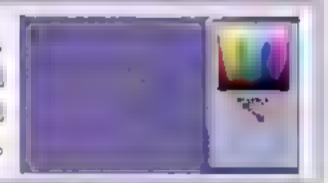
在PSP XMB 主界面 HILBER 棒图标。





找到Brushes 校性。BUMTER 始运行。

3 首先进入画刷样式选择界面、软件提供了多种样式的画刷, 我们可以按方向键的左、右来切换圈局,右侧会显示当前画局。 的样式。软件提供了改变菌布颜色的功能。用滑杆移动光标到 右侧颜色选择框,按〇键确定可以将画布变为当前选择颜色。



按方向键的上、下可以对绘图模 式、绘制效果等模块进行调节。



英文	- 説明
DrawMode	绘图模式
Brush	画刷效果
Layer	绘制图层
Effect	绘制效果

软件提供了多 种绘图模式, 按方 向键的上、下转到 Draw Mode模块, 按方向键的左、右 週节绘图模式。

英文。

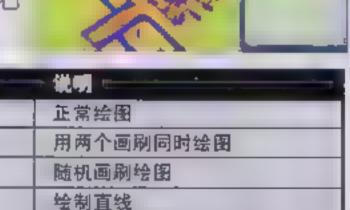
Normal

Random

Vertical

Line Tool

Side By Side



用两个对称画刷同时绘图





软件也提供了多种绘图效果,按方向键的上、下 转到Effect模块,按方向键的左、右改变绘图效果, 按,键开启、关闭绘图效果,按门键改变效果在画刷。 之上(Cren) 或在租船之下(Inden)。



接領	说明
滑杆	移动光标
×	绘图
0	还原上 步
L	切換画刷1和画刷2
→	加快光标移动速度
←	降低光标移动速度
START	调出设置菜单
SELECT	调出功能栏

选择完 毕后,按 SELCET键 隐藏右侧功 能栏, 用滑 杆移动光 标,按×键 开始绘图。

接機	in 能明 m
Saveas	图片另存为
Save	保存图片
Manage	管理图片
Restart	清空画布
USB	开启、关闭USB连接



绘制完成 后, 按START 键调出设置菜 单。选择 Save 选项然后按○ 键可以对当前

图片进行保存。图片默认保存到软件My Works 目录下,文件名为 Cabea png。



选择Save选项. 只能以默认文件名保 存图片,并会将已经



存在的同名文件覆盖。建议选择 Save as 选项将 图片存为其他名称。在 Save as 上按·键、光标 会跳转到左侧文件名输入栏,用方向键的左、右移 动光标, 按方向键的上、下选择不同的字母, 输入 好文件名后按START键确定。

如果 想查看已 经保存的 图片,可



选项中选择 Managee 选项进入图片 浏览界面。用方向键的上、下切换上 一幅、下一幅图片, 左上角会显示图 片名称、容噩等信息。

Brushes虽然只提供了画刷一个绘图工具,但可选择画刷 样式却不少,另外还能选择绘图效果以及绘图模式。所以用 Brushes一样能做出美丽的图画, 而且还很独特哦。喜欢绘画 的你,怎能错过 Brushes 这样一款优秀的软件?



Brushes提供了大量画刷样式和绘图效果,但可能有 些朋友仍不满意。其实, Brushes允许用户自行定义画刷 样式以及绘图效果。首先我们需要找到适合的PNG格式 的图片,然后将其拷贝到Brushes 或 Effects 目录中。 Brushes目录中存储的是画刷样式文件, Effects目录中





则存储的是绘图效果文件。拷贝完毕后在 PSP 上启动 Brushes 软件,你会惊喜地发现画刷样 式和绘图效果已经被自动识别了。建议选择尺寸比较小的PNG文件,而且背景最好是透明的。

6月19日晚,一連收到了數个朋友的电话和短信 油价要上涨了。去附近的加油站转了转、 果真挤满了车。还好,在前天就心有灵犀地为车车加满了油,否则得跟随天众潮底去排长队了。 本次汽油的涨幅不小、9毛钱左右、算算每个月得多在110×左右的研查、一年下来够实部PSP 了。物价飞扬的年代。工资什么时候才可以跟得上潮流呢。

即时存档开创新纪元

文 寰仔 编 米格

Edition Chear Death and The Company

从最初的CheatCW。则国人制作的CheatMaster FreeCheat。见个金手指软件在农市新版本不断竞争的同时。也令PSP金手指功能越来越强大。自定义搜索,按键映射等技术都是其他重视中台所不能实现的。而自GBA时代起,考虑到零机能揭展乐的特性。蔬菜于了商税为玩家带来了即时存档的功能。让体在苦车。下课短暂的时间里也能享受游戏的乐趣而摆脱存鱼对游戏时间选择的限制。如今,不断进化的FreeCheat终于也特这项功能带到了新版PSP—2000上,可能让我们一起来看看FreeCheat带来的新功能吧。

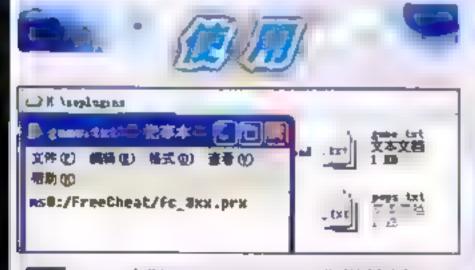
FreeCheat

最新版本: 1,064

适用系统, 3 52 M33以及更高版本的自制固件 适用主机, PSP-1000 (即时存档无法适用) PSP-2000 (全功能)



reeCheat原本是一款基于SCM开发的 3 XX内核的PSP金手指插件,经过作者的不断努力,如今它在功能和易用性上都已经远远超过其他同类软件,成为一款强大的整合型游戏插件。使用它,你除了可以修改游戏外,还可以打开USB连接在游戏过程中访问记忆棒来备份存档或是更换 SO,将游戏画面输出到电脑屏幕上,将当前屏幕截取成图片文件,设置按键连打和组合键,甚至在新版文件,设置按键连打和组合键,甚至在新版文件,设置按键连打和组合键,甚至在新版文件,设置按键连打和组合键,甚至在新版交件,设置按键连打和组合键,甚至在新版交件,设置按键连打和组合键,甚至在新版交换,这是进行游戏即的功能,现在只需要安装 reeCheat就能轻松搞定。说了这么多优点,还是让我们来看看它的使用吧。



安装 reeCheat非常简单,下载插件可以到: http://bt.levelup. cn/userupload/tg777.com/download/6166 html。下载后将解压获得的FreeCheat文件 夹复制到记忆棒根目录下,然后根据你的主机固件版本选择插件主模块文件进行挂载即可。比如你是3.71 M33系列自制固件,那么就需要在Seplugins目录中打开game.txt 文本,写入"ms0: FreeCheat/fc 3/1 prx"。如果你是3 80、3 90 M33或其他3 xx版本自制固件,则需要在文本中写入"ms0: I reeCheat fc 3xx,prx"以激活对应版本的金手指插件。



2

打开 PSP 按下 键进入修 复菜单、将插 件激素。

接下来我们进入游戏,在游戏中按下PSP音符键,就能呼出修改器主界面了。主界面采用半透明显示方式出现在游戏画面上,顶部一行显示了FreeCheat版本以及主机信息,底部一行显示了当前游戏内部 D及名称,中间区域则是各种可操作项,功能如下表:



- 名称	功能
搜索数据	手工投索金手指 互持标准搜索 模糊搜索以及字符串搜索 功能非常强大,数值搜索加入浮点数,可以搜索 正负小数数值、在输入框中按下SELECT键可以打开内嵌的中文拼音输入法 在字符串搜索时输入中文。
代码列表	金手指代码列表 可以通过搜索加入或读取记忆棒上存储的金手指代码 FreeCheat支持CheatCW的DB格式金手指数据库 CheatMaster的TAB格式金手指表格文件以及CheatMasterFusion的CMF格式金手指代码文件 兼容网络上现有的所有PSP金手指格式。
内存管理	可以DUMP当前内存 解密PSP标准存档文件、打入内存补丁。
内存视图	以16进制显示当前内存中的数据。
文本攻略	读取记忆稀上存储的TXT文本攻略文件 支持文件夹测度 完美支持中文。浏览文件时每页显示了前10个文件 按L、B键可以切换页面显示其他文件。
图文攻略	读取记忆棒上存储的JPG,BMP等格式的图片攻略文件。
屏幕戦團	截取当前屏幕(不含FreeCheat界面),以图片形式存储在记忆棒中。
视频输出	新加入的功能之一,配合电脑上的Remote Joy4 RS(即·RShal·整合的视频输出电脑漏程序)实现PSP1000 PSP2000画面通过USB连接线在电脑上显示。
程序设置	设定FreeCheat各功能热键 界面颜色 界面布局以及截取屏幕生成的图片文件格式和路径等项目。
系統性能	选择CPU运行频率。开启视频输出等功能导致游戏拖慢的话可以将CPU主题设置得更高。些。
强化按键	包括各种有关按键的设置 可以实现一键连续接 按键连打 按键映射 交換× 〇等丰富功能 尤其适合动作 游戏、格斗游戏、模拟器以及美版游戏使用,提高操作手感。
模块线程	在这里我们可以看到当前已经加数启动的各种模块 檢。 8可以切换页面显示其他模块文件 对于不需要的功能模块还可以在这里终止进程。
US8连接	并启后不退出游戏 就可以通过USB连线将记忆棒识别为可移动磁盘进行文件编辑。
英汉字典	适合英语不好的玩家。在这里可以通过内建输入支统数文数找释义。
其他项目	设定屏幕亮度修正。加载PSX字库定时关机等功能。

reeCheat的15个类别包含了游戏过程所需的各种功能,在选择每个功能进入相应页面后,底部都会有操作提示,解释各按键功能,设计得相当人性化。有关游戏修改方面的技巧很早之前就已经为大家做过详细介绍,下面还是让我们来看看 reeCheat—些新功能的使用方法吧。

4 SEEDL



FreeCheet中许多地方都需要用到文字输入,比如为金手指起名称、输入要搜索的字符串,FreeCheat内置了一套输入法、可以输入英文、简体中文和繁体中文。选择"搜索数据",按F键切换到"字符串搜索"后,我们先来试试输入文字。「reeCheat的英文输入并不难,它类似PSP以及一些手机内置的输入法,选择屏幕上的按钮后连续按就可以切换输入按钮上所包含的大小写字母。在文字输入界面按可以短给下下SELECT,中心区域左下角字符会由FN切换为CHS,表示当前为简体中文拼音输入法、输入时先根据英文输入法的输入方式来输入汉字拼音的第一个字母、输入后字母按

键的下方就会显示按键来选择完整拼音,如果当前页面没有你需要的拼音,按4、A键还可以翻页,找到需要的拼音后按下相应按键,再通过选择拼音相同的方式选择汉字即可。在未输入任何字符的情况下按下音符键还可以在繁体字输入(CHS)与简体字输入(CHS)间进行切换。

5 一題建築設



选择"强化按键" "一键连续技",我们就可以按一个按钮就发出八神魔的八稚女,不过想要使用这个功能也要先弄明白"一键连续技"的设定方法。进入设定界面后,通过方向键选择下方的按键并按下确定进程打造。表示的是这一时刻按下的按键需要先按B键。要想输入下一时刻按下的按键需要先按B键

即时存档开创新纪元

光标移动到""符号后再选择按键进行输入,否则选得再多,也只能表示这一时刻同时按下,而不是根据对段依次发动的指令。 另外,同时按下的按键将会以"·"符号显示,同时按下的按键将会以"·"符号显示,而选择一个指令按下个键还可以设定当前指令与上 指令发动的间隔时间。设定好一组连续按后按START键来为连续按设定发动热键。

6 視題論出



之前〈掌机王SP〉上就介绍过如何通过USB线将PSP画面输出到电脑上,而如今FreeCheat将这项功能整合在修改器中。在主界面选择"视频输出"后设定好能上,在主界面选择"视频输出"后设定好能上,然后将USB连接线插入,PSP就会以来的一个大型的,就可以将PSP画面显示在电脑上了。需要注意的是,视频输出速度设定太高,可能会导致游戏速度拖慢,另外,退出游戏前要先禁用视频输出,否则可能导致游戏退出时死机等问题发生。

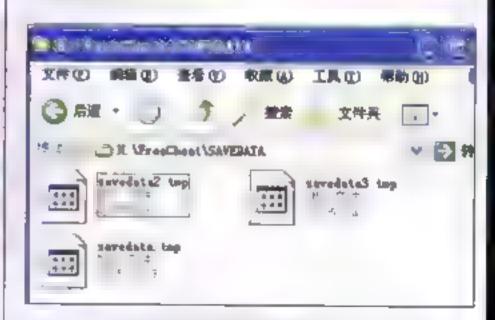
7 EQUE



进入"程序设置","程序热键设置" 菜单我们就可以为 reeCheat各种功能设定 快捷键。而FreeCheat快捷键设置也是有一 定技巧的,你可以用单个按键的形式进行设定,也可以同时按下多个按键进行组合键设定,另外FreeCheat还会对按键时间的长短进行判定,长时间按下某按键,识别的热键后面会写明"长按"二字,表示只有长时间按下才能激活此功能,这样大大丰富了热键选择的余地。另外,除了修改器呼出热键外,其他热键设定中都可以通过短按×键来禁用当前热键功能。

8 即時報道/即時報道

进行热键设置的时候,有心的玩家 定会注意到最后的"快速存档热键"和"快 速读档热键"了。新版PSP-2000在设置好 这两个热键后,就可以享受即时存档、即时 凑档的乐趣。在游戏中按下设定好的"快速 存档热键",记忆棒会连续跳动十几秒进行 存档, 而之后如果游戏进行得不顺利, 按下 "快速读档热键"等待几秒的读取时间,就 能将游戏恢复到状态快速存档时的状态。需 要注意的是,目前这一功能还不能达到100% 稳定,如果读档的位置与存档位置相差太 远. 则可能在读档时死机,所以一定要保证 存档与演档的间隔不大,比如玩(MHP2G) 尽量保证读档与存档时处在同一地区。玩 (机战A) 时读档与存档在同一关卡。另 外, 读档成功后将会自动删除存档, 这一点 玩家们一定要注意,而存档后如果退出了游 戏,再次进入游戏与读档相似的状态后也是 可以读取即时存档的。PSP 1000的用户虽 然能够设置热键,但按下存档、读档热键均 无反应。



▲记忆律中保存的即时存档文件。



发现最近校园操场、篮球场上玩耍的学生成少了很多。路上行走的学生也大多行色匆 勿、直奔教室、临到期末、学习上加把由是应该的。也视想大家期末考试能取得好成绩。下 面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

以時期直

GraphDS 新版推出

NDS上的计算器程序GraphDS于6月14日发 布V0.8版。新版加入了两种绘图模式:提升了

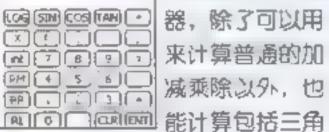
\$8+6 26()56 sin(78)

GraphDS vo #

346 000000000 0 513470000

by Mordan Robertson http://robertson helichest.org





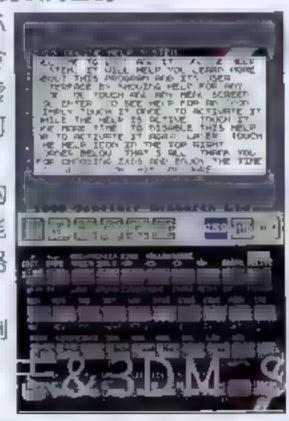
计算速度和绘图 **▶606.0000000000 速度大约2.5倍。** GraphDS的界 面虽然简陋,但 功能 却很强大。 能够绘制函数图 形. 还是一个实 用的科学计算 器,除了可以用 来计算普通的加 减乘除以外,也

函数在内的复杂数学公式。使用时,上屏显示 图形或者计算结果,下屏则是虚拟键盘。我们 可以直接点击下屏的按钮输入公式,点GPH按 钮进入绘图模式,点ENT按钮则输出结果。

ZXDS 新版公开

NDS上的Sinclair ZX Spectrum模拟器 ZXDS于6月18日发布V0.8.0 beta 1版。新版 加入了对TR DOS的支持,并做了一些小改 进。Sincleir ZX Spectrum是一款在1982年 推出的老式电脑,采用了8位元的280 CPU。 如果你较早接触电脑,可能会略有耳闻。 ZXDS中建立了比较完善的Sinclair ZX

Spectrum模拟环 境,上屏显示命令 界面,下屏则为虚 拟键盘。ZXDS可 以运行TAP、 TZX、PZX格式的 磁带ROM,也能 运行THO、SCL格 式的磁盘ROM, 所有ROM要放到 NIAMを表示となる Data目录下。



taClockDS 新版发布

还记得(潜龙谍影)中 的那位天才工程师 Otacon(奥塔肯)吗?时 值PS3上的《潜龙谍影IV 爱国者之枪)发售, 有粉 丝制作了一款以Otacon 命名的NDS用时钟软件 OtaClockDS。软件会显 示当前时间和日期,还具



备闹钟功能,界面上还有可爱的Q版Otacon大 叔。OtaCiockDS最新版是6月17日发布的RC? 版、新版重新设计了图片、开头加入了版权信 息,支持休眠,NDS上盖合上时仍能正常闹 铃。(MGS)迷们快装一个吧。

UAPaint 新版公开

NDS用绘图软件UAPaint于6月中旬推出 V1.00、V1.01两个新版。新版可以更改画布 大小,最大可以创建?56×19?像素的画布。会 自动扫描存储卡中的UAPant目录,JAPaint

目录可以放到任何位 置: 加入了设置选项, 按START罐调出, 拷 贝、粘贴选项中加入X、 Y轴选择:修复了放大滚 动条的定位问题。解决 了存储以及网格方面的 错误。新版UAPaint变化 不小,遗憾的是绘图工



具仍太少,期待作者的再次更新。

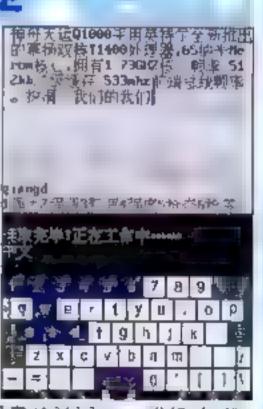
NeoDS 新版公布



NOS用SNK街机游戏模拟器NeoDS于6月20日推出V2 0版。 新版支持按键自定义,用户能够根据自己的习惯改变按键,直接 点击下屏的NPUI按钮可以进入按键设置,上方代表街机按键, 左方则是NOS按键:加入了暂停键,按L键可以在游戏中暂停; 支持NDS的休眠功能、玩家将NDS上盖合上,屏幕毫光会关闭, 程序进入休眠状态,支持模拟器设置的保存,点击下屏的SAVE 按钮可保存设置,但保存时间较长,此时画面会定格、不要以为 死机了哦。新版还解决了在部分烧录卡上运行程序切换游戏时崩 溃的问题,修正了(合金弹头)标题图层的错误:解决了使用 SLOI 2槽扩展卡可能出现的花屏问题: 改进了模拟效果,解决 了〈侍魂 1.〉中的画面定格问题和〈闪亮之星〉第二关中的画面错 误。NeoDS已经非常成熟,新版更是在细节功能上做了改进,喜 欢街机游戏的朋友不要错过。

eno Studio Lite 新版推出日期确定

国产中英文记事本软件Heno Studio Lite一直更新频繁。近期 特殊大法可1999年用英株子学新推出 因为作者w reno的学业问题而慢下来。上个版本V1.22是5月中旬发 布,迄今已有1个半月的时间。正当大家纷纷猜测传闻中的V1 3版究 竟什么时间露出真身时,W reno终于宣布V1 3版将于/月/日正式推 出,并且还公布了更新细节。据悉,新版将支持多词库,可以随意切 换,并内置了+ ast Booting词库启动技术,拥有6万词条的大词库在 第二次启动后的加载时间只需要1至2种,词语搜索列表每次的输出结 果会结合内置和外置词库,输出最合理的结果,大幅度提升了输入效 率,如果词库中没有该词语。则用户可以自行造词,方便下次输入; 通过十字键和L键组合的方式实现随意修改文本: 浏览模式中支持触 控笔滑动模式浏览,文章的浏览速度和触摸笔滑动速度有关;如果用



户使用扩展卡,看书会更流畅; Wiii 功能增加严关,可以在网络主通身非关闭Vii F 以为约度 力,改进了皮肤系统、拼音列表中的字体颜色能够随意更改、并兼容老版本的皮肤。

STEP III

让电脑中的 NDS 文件显真身 NDSICO 使用教程

世基明是同時nds 医G-文型Litely

NDS发售3年来, 已经推出了2000多个 游戏。不少玩家也以 収集NOS游戏ROM为 乐。可惜Windows XP

系统以及Windows Vista系统是无法识别NDS ROM文件的,这么多ROM文件在电脑上清一 色全以一个大众脸图标显示,实在让人头痛。 实际上,每个ROM文件里面都包含了各自独 有的游戏图标,如果我们将ROM拷贝到烧录 卡中, 图标就能展现出来。那有没有办法, 让 电脑上也能显示HOM内丰富多彩的图标呢?

cececececec

软件名称 - NDSIGO

最新版本 VI 04

软件作者 Janus

NDSICO就是一款专门为电脑设计的NDS ROM 图标显示软件。安装后, NDS ROM文件图标 会大变样,方便我们识别游戏。另外,安装 后点击文件属性,还多出了查看ROM文件头 信息的选项卡, 我们能够看到标题、序列号 等信息。下面就详细介绍一下软件的使用方 法吧。







NDSICO.rat

从网上下载NDSICO文 件包并在电脑端解压缩





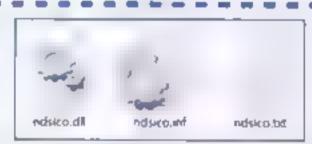
解压缩后会获得名为ndsico104 chs exe的压缩 包。软件本身由日本玩友Janus开发,我们现在使 用的是电玩乱谈工作室汉化的繁体中文版本。





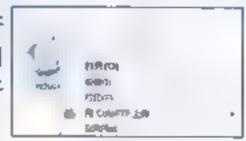
双击运行ndsico104 chs exe 文件释放对话框,选择目录后,点击 的菜单中选择安装选项,程序开 安装按钮, 会释放出NDSICO主文件。 始安装。稍等片刻, 安装完毕。





释放完成后、我们能找到ndsico dlf、ndsico,txt、 ndsico, inf这三个文件,

选中ndsico, inf文件 后单击鼠标右键,弹出









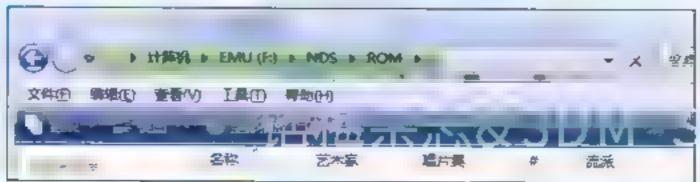








进入存放NDS ROM 的目录, Windows会对 文件列表进行刷新。



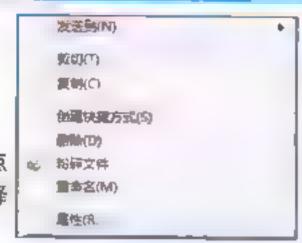




稍等片刻,显示刷新后的文件 我们会发现所有的 nds结尾的文件图标都发生了变化,直接显示ROM内置图标。

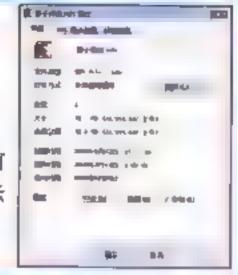


在ROM上点 击鼠标右键选择 属性选项。

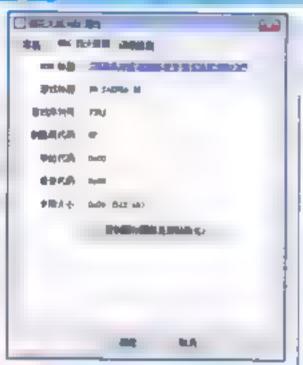




弹出常规选项卡。 这里显示的信息与之前 并无区别,但会显示 ROM图标。

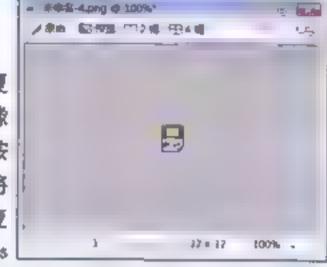








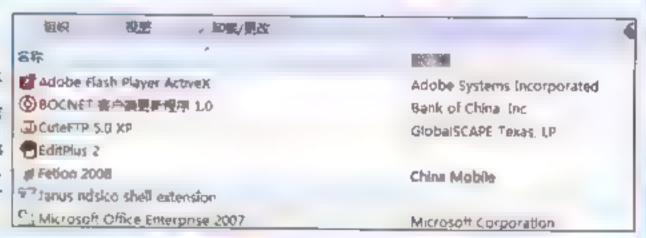
点击复制国际协会 制国标版技术 知识的自己 制到Windows



剪贴板中。打开图像处理程序,选择粘贴选项,会把刚才复制的图标粘贴过来并保存为 图片。



如果想卸载NDSICO, 打开Windows控制面板, 找到程序卸载工具, 其中会发现Janus ndsico shell extension—项, 双击即可卸载程序。



安装NDSICO后、Windows中可以显示所有NDS ROM的图标、不仅包括商业疗政、还包括自制软件的图标、程序专 1为windows XP开发 所以在windows Vista下运行会有点小问题、偶尔会发生无法读取图标的现象。如果你保存了大量NDS ROM、可以试着装一装NDSICO哦、让价的ROM文件变得更规。





玩了段时间的(马里奥赛车WI)后,放在宿舍的WI就成了一台模拟专用机。晚上回宿舍休息,第一件事就是打开WII,然后运行C模拟器。为此,鄙人还特别将珍藏很久的FC Hack ROM都拷贝到SD卡中。这些HOM多为无敌、无限命等版本,尤其适合偶这种动作菜鸟。说到这里不得不赞一下WI上的FC模拟器,使用简单、功能全面,而一个生的各种模拟器大多可引导密在有特改进的阶段,还需提高才行啊。

VOL.36

文 Raeca

编 米格

随着烧录卡以及NDS破解的日趋成熟,许多烧录卡已经不再需要反复升级内核以便支持最新 放出的游戏ROM,因此厂商对烧录卡内核更新的速度也是越被越慢、已经不像以往那样每月至 少进行1次升级。只有少数精益水精的厂商还在不断对产品做着效良、力永将最完美的产品和 服务奉献给广大玩家。

Accerand

厂商: AceKard

厂商网站 phttp://www.eeokard.com

ACCRATO ZETPIEZET

THE PROPERTY.

AceKerd小组于6月19日,发布了AK2烧录卡的最新版本内核,更新后内核版本显示为4.07a14。这次的更新修正了软复位引擎,软复位不再会有爆音出现,而且功能更加稳定;修正了金手指引擎,提高了兼容性;修正了某些存储卡在运行编号1923美版(囊才秀)、1404日版(新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园)等游戏ROM第一次存档时黑屏的问题,修正了编号2319日版(日语鉴定)、2342 美版(无敌绿巨人)游戏ROM运行时黑屏的问题。



FIGUS.

厂商: EZFLASH

and the property of the proper

EZS PLUS制的银表情

Fill Mandid-Right



EZFLASH小组于6月上旬发布了EZ5 Plus 烧录卡的最新版本内核1.82。这次的内核升级修正了1.80以及1 81内核金手指设定窗口造成的意外死机间题。并且在1.70内核的基础上,增加了存档直接写入microSD卡的功能,增加了AR编码金手指的支持,增加了对应EZ5 PLUS的SDHC DLDI驱动,并且修正了ROM名称显示以及增加了更加全面的软复位支持。

特别要注意的是,此次更新需要完全替换moonshi目录,建议删除原有moonshi目录 进行全面升级:韩文、日文、繁体中文用户 切换语言后需要关机重启以便语言设定生效。resetso.bin格式已经更新,不兼容以前版本的内核,请不要混用。

是認過節題是

文 FFSky 编 米格

现在的烧汞卡行业,老品牌在努力维持自己市场的同时,新品牌也不断涌现了出来,依靠成熟的技术降低着产品的成本,让玩家们也能通过更少的投入就拥有一款功能全面的烧汞设备。而下面我们要介绍的这款全新上市的MARS烧汞卡,就是一款功能完善、兼容性优越的新产品。同时支持大容量microSDHC存储卡,为你带来一个新选择。"MARS"在英文里有"战神"的意思,MARS烧汞卡能否成为烧汞卡的战神呢?下面就让我们来看看它的功能吧!









MAHS同样是一款以内4为参考的SLOT 1 三免烧录设备,同样在硬件上支持SLOT 2引导、CleanROM支持、免引导运行游戏的功能,内核上支持IDS游戏、支持Download Play、支持自动DLDI补丁、支持游戏金手

指··· 各种功能都向H4内核靠拢,只有加入对microSDHC大容要存储卡支持,体现出产品与时俱进的一面。下面还是让我们从产品的硬件出发,看看MARS究竟如何吧。











MARS 烧录卡采用 了硬纸包 装,可以很 好地防止运 输过程中带 来的各种外 力伤害。包 装设计得很 漂亮, 主色 凋采用了灰 黑色.看上 去稳重大 气,包装的 正面有某事 日色线条勾 勒的NDSL

角有MARS烧录卡的官方网站以及microSD、SDHC的标记,表示MARS烧录卡可以支持大容量存储卡。包装的背面是产品功能介绍以及安装示意图。侧面还有下个小图标,分别代表了MARS烧录卡能实现的功能——听音乐、看电影、玩游戏。MARS的多媒体功能同样是通过MoonShell实现的。打开包装,我们会看到,MARS烧录卡被放置在一个白色半透明卡



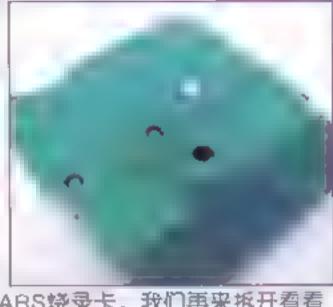
主机的图案,左上角有MARS的艺术字,在下

壳里,下面是塑料托架,为运输过程带来双层保护。另外,产品还附赠一个microSD读卡器,读卡器可以说已经成为目前绕录卡产品的标准配置。

MARS主卡的外壳材料手感很好,正面的贴纸沿袭了包装的风格。主卡的背面平整,接缝部分也处理得非常缩致,只有靠近中央的位置才可以看到爆丝,顶部microSD卡槽的位置还有小图标提示插入方向。MARS的microSD卡槽并没有采用弹簧的设计,所以不用担心在游戏过程中存储卡会弹出来。也防止了卡槽弹簧损坏带来的烧录卡无法使用的



问题,而且 microSD+ 槽中插入存 储卡没有任 何的突出, MARS烧录 卡是标准的 NDS卡片大 小,插到 NDSL主机 上很顺畅, 无凸起。另 外, 金手指 部分同样采 用了无分隔 设计。 为了进



一步了解MARS烧录卡,我们再来拆开看看 MARS烧录卡的电路。MARS的电路设计非常 简单,正面一颗小小的芯片负贵所有控制工作。顶部microSD卡的卡槽很精致,底部金 手指沉淀工艺也很优秀。



烧录卡的简单易用,对玩家们来说是最重要的评定标准,下面我们就来介绍一下MARS的使用。MARS烧录卡是标准的三免烧录卡,不过MARS并没有附赠内核光盘,所以我们要登陆MARS官方网站,获取最新的烧录卡内核,关于MARS烧录卡的最新信息也可以在官网了解到。下载MARS烧录卡的内核后,把内核文件解压复制到存储卡根目录下即可。复制完成,拷贝ROM,把存储卡插到MARS烧录卡上,开机就能直接进入内核界面了。

MARS烧录卡不仅支持普通存储卡,还支持了大容量的microSDHC存储卡,并有不错的兼容性,无论是普通的存储卡还是microSDHC存储卡,在运行游戏的时候都不会出现拖慢的状况,MARS烧录卡的烧录界面很简洁。但是烧录卡皮肤设计得很有神秘感,上屏有一个外星人的头像,背景是深灰色,右下角显示了烧录卡内核的版本信息。下屏是功能分区,我们可以看到MARS烧录卡





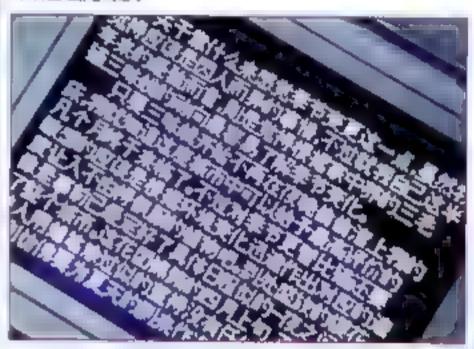




的主要功能有三个,第一个图标是游戏,进入后可以选取NDS ROM或启动自制软件。第二个图标是多媒体,MARS烧录卡内置了MoonShe I多媒体软件,可以方便地播放音乐、视频,浏览图片。第三个图标是引导SLOT-2烧录卡用的,我们可以令MARS充当引导卡,在未刷机的NDSL上引导SLOT-2烧录卡。

进入"游戏"菜单,下屏会显示当前选择 文件或文件夹的相关信息、炎蓝色的背景看 上去也很清爽。因为MAHS烧录卡直接引导进 入烧录界面而不进入NDSL的设置界面, 所以 无法在设置界面调节亮度,不过开发小组在 内核界面左上角添加了一个小太阳图标,点 击它,就可以方便地调节NDSL的亮度。在游 戏浏览菜单中按FL键也同样可以调节屏幕亮 度。NDS ROM的游戏存档类型众多,而 MARS采用了写84相同的内核存档补丁机 制,采用统一的512KB存档模式,因此你不用 选择游戏的存档类型,内核会帮你自动搞 定。打过存档补丁,内核会在运行游戏时把 存档直接写入到存储卡上,不会造成存档放 在RAM区时间久了丢失的现象。MARS还提 供了软复位和金手指功能, 软复位可以减少 开关机次数,为玩家节省时间的同时还能延 长主机寿命。在内核游戏菜单下屏右上角是 软复位开关,R字母图标显示红色表示关闭软

复位功能,显示绿色表示打开软复位功能,点走这个图标或按下NDS E机H键都能对其进行设置。当打开软复位功能的时候,在游戏中可按"L+R+A+B+X+Y"组合键来返回MARS内核界面。MARS金手指的使用就更加简单了。内核已经整合了最新的官方金手指数据库,当你运行的游戏在数据库中有对应的金手指数据时,下屏将出现"金手指(Y)"的按钮,用户可以按Y键或点该按钮进入金手指设置界面。可以选择开启的金手指。开启金手指以后在游戏运行过程中可以按L+R+START+十字键】暂时关闭金手指功能,也可以再按L+R+START+十字键】暂时关闭金手指功能,也可以再按L+R+START+十字键】重新开启金手指。



田于內置了MoonShell, MARS也同样可以实现阅读电子节、听音乐、看电影等功能,在烧录菜单选第二个图标,就会进入MoonShell。如果想退回到MARS内核主界面,只需要按STAHT键即可。再好看的皮肤也有看厌的时候,MAHS烧录卡还提供了更换皮肤的功能,只需要在内核文件的 system目录建立themes文件夹,然后在themes文件夹里面建立若干个子文件夹,分别命名为theme01、theme02……最高可以创建到theme12,把制作好的皮肤分别拷入相应目录,在内核主界面按SE、ECT键就可以快速在12种皮肤之间进行切换啦。





MARS以R4功能为范本,并加入对大容量存储卡的支持,是一款技术成熟的新兴烧录卡,它在游戏、自制软件的兼容性方面都很出色,笔者测试的20款游戏运行均无任何问题,存档也很正常,对众多自制软件的支

持,使得MARS拥有丰富的扩展功能,内置的 MoonShell也为用户带来了很大方便。但 MARS的内核完全依照R4设计,在内核创意 方面存在的不足令其缺少竞争力,希望开发 小组能够为MARS融入更多的新功能。





虽然 8 月的广州船署 推当,但是笔者走访各大 电玩市场中仍是可以看到

川流不息的人湖,看来炎热的天气并未阻挠玩家 们的胸机热情。

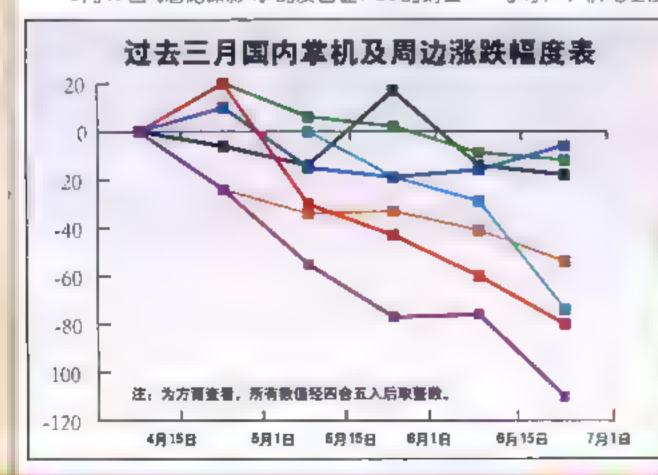
截上到8月底为止,Xbox360 善港豪华版价格已经上涨到3200元一意。暑假的到来让不少玩家都盯准了这台物美廉价的次世代高清主机,许多商家反映目前单65纳米版本的Xbox360已经基本柱绝了三红,返修率较之前荷所下降,和之前30%以上损坏率的版本比起来,现在花3000多元实一套可以安心享受口版的高清主机还是可以接受的。不过近期香港方面的严重缺货导致广州许多店都是有价无货,许多店员都会向顾客推荐价格2760元的台湾版Xbox360。最近有消息点双65纳米版本的Xbox360将在8月发售,如果可以忍得住诱惑的话,过完这个要夫再买或许是个不错的决定哦。

8月12日 (潜龙谍影4) 的发售让PS3的销量

火了一把,现在PS3的40G版本价格为?720元, (潜龙课影4)+主机的限定营装为3980元。游戏单实的话价格为380元左右。Wil方面,包改置资的查机价格一度跌到1750元左右,但现在又涨回到1900元的水平了。

关于PSP方面的消息,最让人兴奋的恐怕是80 组装记忆棒的继续降价了。到本文完稿时为止,80组装记忆棒的继续降价了。到本文完稿时为止,80组装记忆棒的批发价格已经跌到220元,看样子蒂期内跌到200元以下是很有可能的。根据笔者最近调查发现,网络上海好一些店铺的价格都在240~250元左右,当然也有卖280~320元的,而实体店的开价一般还是在280~350元左右。

最近掌机的价格都没太大的变化,黑色、白色、银色、粉蓝色、粉紫色、薄荷绿PSP-2000价格都为1298元,证光铜新到一批货价格为1480元,深红色则为1580元。NDSL方面神游行货心SL售价继续保持1035元。之前报道过的DS TT组装卡现在已经上市,零售价格在120元左右。原装卡由于停产,价格上涨到140元。





各主机与周边的基准价格				
PSP (2000型) 1427元				
PSP (1000쮗)	1180元			
iDSL	1064元			
NOSL	1080元			
GBM	486元			
WSD (RG)	34/元			
NASD (46高温/	187元			



可能最近整个业界都被〈潜龙渫影4〉吸引了视线、掌机无论软硬件方面都是鲜有人问津。但是随着暑

假的到来,各大商家还是自然而然地开始了风行的集体涨价行动。PSP-2000的价格虽然还维持在1350元(之前价格偏高的粉色也终于不用再加钱了),但实际上批发价已经比半个月前下调了,也就是说对于零售商来说有了更大的利润空间。记忆棒方面,考虑到(机战 AP)的大容量(ISO为1.4G),要是再放上(战神)、(CCFF VII)等"装机"游戏的话,340元的80卡(格式化后7727M) 应该是必然的选择。另外再顺便提一下关于耳机的问题,现在市场上主流的组装耳机线控(也有即

"高仿"或"精仿"。其实质量是很差劲的,而商家为了获得配件的利润往往将其作为购机标配推荐给玩家、建议大家在购买时去掉该周边、省下费用后根据各人经济条件单独购买不带线控的长线耳机。

NDSL的红、绿等新颜色主机在市场上还是难见踪影,完稿时白色的 ISL还出现了暂时性的缺货。在DS TT的降价冲击后,刚出不久的itouch(零售价1/0元)也开始加入价格战,而EZ5也相应推出了对应大容量TF卡的进化产品EZ5PLUS。建议玩家在购买某品牌烧录卡前先登录其官方网站,对作为其门户的网站内容进行考量后作为自己的购买参考,以免在购买后缺乏相应软件知识,或是被商家所骗买到不合用的烧录卡。

SO CONTRACTOR CONTRACT



匆匆忙忙又是一个月 了,许多学校的高考和中 考也都相继结束了,就在 这短短的一个月里。有人

欢喜有人忧,但不管怎样,辛勤忙碌了半年的学子们也都是时候放松放松了。自从端午节过后,西安的学机市场也进入了短暂的体眠时期,市场主导消费品 PSP 主机价格一次次滑落,使得商家们无所适从。现在普通颜色里黑色、白色、银色、薄荷绿、粉蓝、粉紫的价格都降到了1280元,并且货源充足,对于考试后购买 PSP 的朋友来说是一个不错的出手机会。之前卖得很贵的粉红色主机价格现在也降到了1290元,而港版娅光铜的价格也是渐渐往1500元的大关靠近,只有深红色还是维持1830元左右,(战神)限量版因为随机附赠两张

正版UMD而且相对于深红色只贵了50元,不少买家都宁愿选择这个。

记忆棒方面。40 高速组棒依然是主流,购买的人数最多。这几天。记忆棒价格又有了不小的变动,组装 40 高速棒的价格降到了 160 元,组装低度 40 的价格仅仅为 100 元。而现在市面上依然没有出现所谓的组装 80 高速棒,但以兼容性方面采讲现在的普通 80 棒已经做得很不错了,而且价格也从之前的 290 元降到了 2/0 元左右,相信用不了多久组装 80 记忆棒将成为市场上玩家的首选。

NDSL 方面,现在市面上卖的主要都是行货,虽然价格相对于美版的NDSL 贵了一些,但有行货的售后保证,还是推荐玩家购买行货。烧录卡最近不知道因什么原因价格也开始大幅度下降、DS TT 仅为150元。



本報市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格以下所有参考价格中、单位为元、本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常,因此以下价格仅供参考之用。最后,乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息清 登陆 levelup 电玩商城 (http://ssp.levelup.cn/mall/) 查询。

城市	提供者	PSP (2000 <u>数</u>)	PSP (1000 <u>원</u>)	IDSL	NDSL	GBM	MSD (8G)	MSD (4G高速)
广东广州	江西恐龙	1298	_	1035	1050	_	240	120
广东深圳	久圣电玩	1288		1030	1150	_	260	135
北京	绿洲电玩	1350	1100	1060	1080	500	340	155
陕西西安	快乐多电玩	1280	_	1030	_	420	270	160
浙江杭州	江城博晶电玩	1400	1200		1100		350	180
福建厦了	快乐多电玩	1320	-	1080	-	460	260	140
安徽合肥	红星四海电玩	1250	1000	1050	1000	360	180	100
哈尔滨	鑫星电玩	1290	1000	1030	1000		260	150
山西太原	逸豪电玩	1380	1200	1150	1100	500	300	150

认识的一位MM买了台粉色PSP-2000、游戏是地玩多少,包包却换了无数个。除了专用的PSP包包,还见过她将PSP塞进各式各样的钱包、化妆袋等包包中。问她喜欢给PSP换包的原因,她却说都是为了与服装搭配。周边厂商恐怕也正是抓住了女生的这种心理、所以才不停地推出新款式包包吸引眼球。下面看透期有什么有趣的周边吧。

文 就爱 360

● 享受音乐

品名: サウンドシェル DLite

种类: 外接音箱

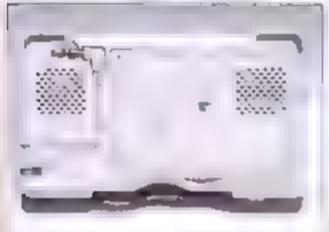
出品: ゲームテック

对应机种: NOSL

★ 官方价格: 3200 日元

很多NOS游戏中的背景音乐都非常动听,这时心。SL上那俩单薄的小蜂儿,就明显不够High了。想获得更好的音乐效果,你得用一套专业的外接有源育箱。而这款产品正是为Nusu设计的专用外

接音箱,它可以直接卡在NI/S。底部,而不影响主机的便携性。产品需要3节/号电也供电。安装完毕后,NDSL的整体重量会增加0.5倍,体积方面也增厚不少,所以会影响手感。但小牺牲换来了音质的明显改善,高音和中音部分都有增强。产品的重点在底部,除了两只剩八分,还为音频连接线预留了凹槽,另外附带了支架,让NDS能够立在桌子上,观看电影时方便了不少。







● PSP-2000 用便携式包包

PSP的外壳很娇嫩,用包包做防护是必须的。 但将PSP从包中拿进拿出总有些麻烦。如果你喜欢 简硬的操作,那可以选择这款设计简单的包包。产 品采用折叠式设计,游戏时无须将PSP拿出。为了

方使连接USU接口、更换游戏,产品采用下翻设计,另外还在背部留了两个插槽,可以放入记忆棒。这款产品适用于PSP 2000,整体贴合非常紧密、将于8月下旬推出。

品名: レザーカバ

种类:收纳盒

出品: CYBER

对应机种。PSP-2000

官方价格: 朱知







● PSP 屏幕防护盖

品名: PSP Screen Armor

种类: 屏幕保护

出品 Nyko

对应机种。PSP-1000 PSP-2000

官方价格: 9.99 美元

买来PSP第一件事是什么?当然是给PSP贴上一张膜。但无论膜的质量再好,贴上后总会多多



少少影响显示效果。如果你实在不想贴膜,可以使用 P S P Screen Armor 这款产品。它是 PSP 专用屏幕防护罩,面积与

PSP液晶屏相当,可以保护屏幕不受伤。不过,产品是整本看在PSP上的,没有采用翻盘式设计,每次游戏的乱得将其挑踪。很不声便。

● NDSL 用豪华包包

不要以为家机是小孩子的玩具,事实上N.S的年龄层相当广泛,玩家中不乏30、40岁的叔叔、阿姨。所以厂商在设计包包中,要充分照顾不同层次的人群。这款豪华包包就是针对阿姨阶层的产品。包包华丽的图案充满占典气息,更有小春日和、樱吹雪等八种款式可选。包包采用钱包式设

品名: みやび 金 ノーズ for ニンティト-DS Lite

种类:收纳包

出品: ミヤビックス

对应机种: NOSL 官方价格: 7350 日元

计,将NDS。放到上面,游玩时不必取出, 在音量调节以及耳机播孔处也预留了位置。





●《DQ V》主题保护壳

品名: ハッケージイメージ

种类:保护壳 出品:Hori

对应机种 NOSL

处,产品特地留了位置,方便玩家操作。最吸引粉丝的则是保护壳走面的图案,除了大大的()QV)LOGO外,还有男女主角的画像。这款产品将与游戏同日推出,NISL穿上它后,给人好似()QV)限定版的感觉,对()Q)有爱的同学不要错过了。

NI S 复数版的 (勇者 4 恶龙 v 天空的新娘) 将于 / 月 1 / 日推出。大作回归,Hor 也透射等作 了 NDSL 专用的 (UQ V) 为主题的保护壳。产品 采用透明塑料,可以牢牢地卡在 NDSL上,起到良 好的保护作用。而在卡槽、触摸笔槽、电源开关等



种类: 收纳包

出品: ETSY

对应机种: NDSL

官方价格: 13 美元



🦱 NDSL 用怀旧包包

不少掌机玩家都是从G3时代一路玩过来的吧。你是不是对G3仍怀有深厚的感情呢?那么就为N)S配一个经典怀旧包包吧。Class C DSCovers是款怀日布包,正面按照厚GB外形缝制、绿色的屏幕、黑色的十字键 还有红色的人、B键、看起来还真像那么回事。包包的背面也很有特色,

是一只FC手柄。将侧面的拉锁拉开,再将 NDSL放进去,你是不是已经感动得想流泪



了呢中除了老式CJ外,还有GBC外形的包包,并有绿色、黄色、紫色等多种颜色可选。

品名: Classic DS Covers





中侧星

🗴 Raeca

威奥数码娱乐 Wich com

随着本辑《掌机王SH》的上市、相信作多玩友已经开始了丰富多彩的暑期生活,其中必然有不少玩家会选择在家中游戏来打发酷热的这个夏天。本辑和aeca为大家带来的是两款来自卡登住的实用中SH周边,相信能为大家的暑期生活带来更多方便。

e fight and the state of the st

品名: Capdase Life Style Lounge Pouch VC

种类:保护包

对应机种: PSP-2000

推荐度: ★★★★☆

建议零售价: 88元

随着零期的到来,不 少学生玩家们都选择了在 此时外出游玩,去到祖国 的大好河山里去体验生活。 这款新近上市的来自香港 周边厂商卡登仕的保护包 便是针对积爱户外运行,



喜爱旅游的玩家而专门设计的名为"登山包"的 PSP周边产品。它不仅拥有超大的容积和多样化的隔层,而且还使用了结实耐用的帆布作为主面 料、并且有咖啡、卡其、黑、红色四种颜色的款式。 登山包在外观设计上充分考虑到了出行的需求,不仅附带了更为结实的、与登山包间材质的布制手绳,而且在保护包较易磨损的底部采用皮革包底,便等登山包的整体耐用复大大提升。而在登山包的背部,除了可以背挂两用的皮制背带之外,在下方还设计有可以放置记忆棒以及更多周边的小袋。仔细观察,我们不难发现登山包在接合处都使用了金属铆钉,而侧边的锁边也清晰整齐,可以看出这款登山包用料考究做工优异。

打开登山包、发现内部并没有像其他保护包部样、采用细腻的绒布作为内衬,而是直接使用的洞外部一致的略显相糙帆布面料。如果主机放置主机、长时间的的接触与摩擦很可能导致主机娇贵的表面受损。难道区是卡登住在设计时的疏忽吗?其实不然。这款登山包设计有巨大的内部空间,是为了让主机再穿着一层贴身"铠申",例如水晶壳或者铝壳,然后再放入保护包当中、将登山包的柔韧性与携带性与铝壳之类的抗冲击能力相结合。这样使用起来才是最完美的搭配。

登山包简约朴实,同时又考虑到了功能上的 实用价值,实乃玩家出行旅游的优质"伴侣"。









品名: Capdase ConXept Hard Case Mechr Serses

种类: 保护盒

对应机种: PSP-2000

推荐度: ★★★★☆

建议零售价: 78元

PSP平台上近期最为热门的游戏莫过于《超级机器人大战A 携带版》,自《变形金刚》电影版上映以来,一股硬派的机械作风就被带到了电玩周边产品上! 香港卡登仕推出的这款令人耳目一新的PSP保护盒 — "机器人铝盒" 系列就是这股机械风的代表之作。推出的原因也是为让玩家们在这次的"机器

人" 热潮当中、能拥有一款两意的"应景"周之。

从整体的款式上来看,我们能发现这款机器人铝盒品用了先前广受好。2000 "能车系列"保护盒类似(简称跑车盒)设计,并在此基础上全面采用更为全面的阳极氧化铝合金作为蛋盖材质,并且在外规设计中融入机械造型元素,让金属的医感得到更加全面的展现。据来自主登性方面的设计原介绍,这款铝盒的设计是感来自著名的意志机体陶密造型。享出与自己珍藏的"一年战争"版PX-782的钢器拉进行了对比,发现,这款铝盒的线条确实与机体胸部线条颇有几分神似(笑)。

保护盒的下部采用高强度的 ABS 塑胶制作,并且在表面涂有胶质涂层、质燃细腻、能有效炮避免主机与低壳发生摩擦而乱。花生机表置。打弃保护盒后,我们可以很容易地发现在面盖内侧专门设计有一个用于放置记忆棒的小卡槽、让玩家在出行时多携带一枚记忆棒。对于拥有多枚记忆棒的玩家来说,这一设计无疑十分的贴心和实用。而在内侧更多的地方都被高弹性记忆海绵所覆盖。不仅在合上保护盒之后能起到填充罐等稳度机身的作用,并且

还避免了主 机面盖与金 属材质直接



接触,充分提现了厂商设计的功力和用心。

在安装主机时,我们可以发现保护盒与PSP主机直接通过上方的。SD接口的固定槽进行连接,并且采用开放式设计。在电源、耳机线控、记忆棒插槽以及电源开关等都留有专门的窗口。能在不取出主机的情况下。打开保护盒便可以进行游戏操作,十分方便。

在保护盒的背部,不仅设计有便于搀取的防 特凹槽还为PSP主机的UMD光驱设计了专门的舱 盖天窗,可以方便地更换游戏。而舱盖通过组合, 与面盖部分的小挂钩结合之后,便可让"机器人" 铝盒站立在桌面上,"变形"为一款影音支架。

如今国内进行主机配件周边生产厂商可谓多如牛毛,然而事实上许多厂商并没有研发能力,不少产品实际上都是采用"公版"模具制作,然后在产品包装上再印制自己的商标进行销售。这样便使得电配上的许多周边产品大同小异。缺乏新商的同质化商品的泛滥让许多玩家在购实时无从下手。然而,在这样的环境中,"跑车盒"与这次的"机器人"保护铝盒的推出,让我们看到了为数不多的拥有独立研发能力的周边厂商卡登仕对待产品一贯地创新要求,一定会获得不少玩家的认可吧。

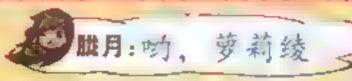




万龙后

栏目主持: 胧月

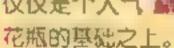
APVA的姐姐教你学外语



A-YA姐姐是谁? 平野绫是也。



一律念成"to" 的情况,说中 文嘛就更叫人 期待了——当 然, 这些都必 须建立在她不 仅仅是个人气



日本的"萌学★5"是一个看动画学外语

的人气电视节目, 日本人可跟随本节 目学习中文、英语、韩语、西班牙语和 法语五种语言。该节目的DVD-BOX已 定于今年8月1日发售。官方也为此准 备了特别纪念活动——将定于发售后 不久的8月10日举行名为"萌学★5特 別活动 跟A-YA姐姐和ナワトビスト 一起的课外学堂"的特别活动。

"朝学★5"除了动画部分外。本 身也有平野绫真人出演的实拍部分, 分成5张DVD. 总长度共计550分钟。 这次的DVD除了收录节目的主体动画 部分,还包括实拍花絮、节目预告等特 典影像。要参加这次活动必须在6家店 铺购买或预定该 DVD-BOX, 方能得 到门票。

笔者并末看过该节目, 对平野绫 的出演方式也颇为好奇。不过听过她 几菌歌里的少许英语,在发音上倒还 不至于出现1和r不分、t结尾的单词



在7月Banda 将会推出元祖高达RX /8 ?的新版 MG 模型。要说起 RX /8 2, 这可是 JC 高达迷们心中最经典的存在,它 登场于(高达)的开上之作动画(机动战上 高达)中,是为了对抗占翁军占压倒性优势 的扎古而开发的MS,它的性能远远凌驾于 扎击之上, 更是悟载了各种武器, 使其有了 多姿多彩的攻击方式。在之后的(高达)世 界中, 以RX /8 2为基础更是开发出了无 数其他强力机体,这让HX /8 ?成了近平 传说的存在。这次推出的模型外形以动画 原作中机体为盛本,而其内构则是重新设 计的, 再现了高达的各种机械结构, 并且充

的售价也让更多爱好者有了出手的理由。



▲从外观上看 这款模型很好地还原了原作中的形象。



▲复杂的 内购业機 型的动作 显得非常 柔韧.







▲非常智气到的舒展动作,作为此《版像版动字吗?



在"私人海洋"中放松身心。

现代人的压力大,这一点只要踏上社会的人大概谁都不会否认,所以很多治愈系的游戏,比如〈任天狗〉、〈动物之森〉等都受到了不少人的喜爱。这里雷伊也向大家介绍一款拥有治愈效果的好东西,不过它并不是电子游戏,而是一款好看的玩具。

这款由SEGA TOYS推出的独特玩具名字见做"私人海洋",顾名思义,它为大家呈现的,就是一片只属于你自己的蔚蓝色海洋。这款玩具采用了高解析度的液晶、尽管它的个头不大,但是屏幕上却可以同时表现100条以上的海洋鱼类。这些海洋生物基本上都只是给出了一个轮廓,但由于采用了独特的30渲染方式,因此看上去显得非常真实。当

成群结队的每儿们一起出现在屏幕上时,那种感觉真是让人心旷神怡。根据玩具中内置的灯光效果,海洋的颜色还会发生变化,比如当灯光强烈时,海洋会变得更加清透。当然,"私人海洋"之所以被称为"玩具",就意味着它并不仅仅只是用来观赏的,还具有一定的互动性。只要按下玩具上的声音条就会发出声音。这样画面上的鱼就会因为受到声音的惊吓而逃走。不过放心,经过一段时间后它们就会慢慢地回到画面内。

"私人海洋"平时会发出"咕嘟咕嘟"的 气泡声。让人感觉到自己正潜在海水中一样。 并且、大家还可以拿、Hod等设备与它进行连 接。这样"私人海洋"中内置的单声道扬声器



《铁拳》电影版角色造型首度公开



▲《鉄雞》电影物的海視。

(铁拳)在 3D格斗游戏中

有着极高的人气,所以这次电影版受到了不小的期待,而角色的人选更是IANS— 重以来都关心的问题,大家都希望自己喜欢的角色在电影里能被出色的演员饰演好。很早就有传言说金城武和赵薇将分别饰演电影里的风间仁和凌晓雨,不过这个消息至今都没有得到证实。在最近一次公布的演员阵容里,我们终于可以清楚地确认扮演风间仁和凌晓雨的不是他们两位。饰演风间仁的是曾经参

与过〈拳霸? 冬荫功〉演出的尊拿· 芬,他在〈拳霸? 冬荫功〉有着不俗的演出,相信由他来扮演风间仁,一定不会令「ANS失望,而且从剧解里来看到风间仁的还原度还是相当好的。而饰演凌晓雨的则是靠着〈杀死比尔〉冯进好莱坞的日本女艺人栗山干明,虽然没有公布相关造型的照片,但有着参与大片的经验,相信她的表现是可以期待的。其他角色方面,马歇尔· 洛由越南裔的美国散打于Cung Le饰演,洛在原作中的设定是中国人,由亚州人来扮演还比较能让人接受,至少Cung Le的散打王的称号就使打斗部分

就有了足够的看头。 本片的导演是 曾经执导过(越狱) 和(24)的Dwight H. Little, 另外电 影预计在2009年 公缺,喜欢〈铁拳〉 的玩家一定不可 错过哦。









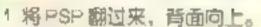
暑期果然是駒机的高峰,不少玩友都来信向我们询问各种有关购机的事宜。除此以外,来格也是天天忙着帮弟弟妹妹们买 PSP、NDSL。看来掌机的魅力果然不容小觑啊, 上市两年多还有这么稳定的销量。既然有这么多同学买机, 那么我们这节课还是继续来看看有关新机使用的一些相关事宜吧。

福里語意 報道

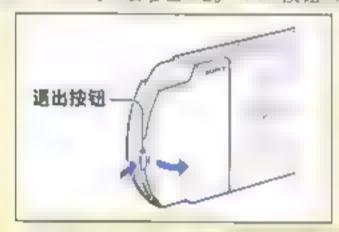
PSP MATTO (S)



如何安装电池



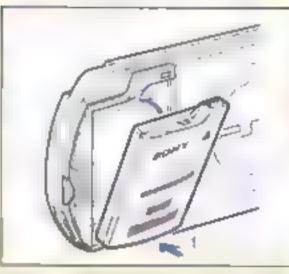
2 PSP 000 向下按住着侧的 PJSB 按钮向左将电



地盖推出。PSP 2000页,是按住石 酮感有电池图标 的按钮告将电池 盖向上掀起。

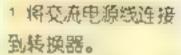
- 3.将电池的下方对准凹槽插入。
- 4. 将电池盖右侧 的槽对准主机电

也憶对应位置橫向插入。再發轻压下电池盖,直到 把紧。

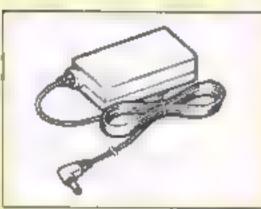




如何充电



- 2 将交流电转换器连接到 PSP 下端的 DC N 端子中。
- 3 将电源插孔连接到



POWER

但各地区版本电源插头略有不同,如果总版大的一相插头无法插入,可以将其拆开,里面藏着普通的 网相插头 (与PS2 相同)。

4 PSP 主机正面右下方的POWIL 灯为橘红色的时候,说明正在充电。当充满电之后。则POW II 灯金天

5 充黑电气度当将电源插孔从插座上拔下来。

NOTES

少,请不要用潮**混的于磁触交流电源级的端子。** 《上长期不用主机时》。多必要将电源指孔周插座联制。 《· **谐使用家尼报定的电源光电设备和电池**。

NOTES

第2年-3000通过USB连接被仍旧可以充电。首先要在主机 设定中特USB充电递项更改为开。然后再将PSP主机和电脑 通过USB连接被连起来。进入USB连接模式即可充电。使用 自制固件后在任何时刻都可以通过USB编口充电。



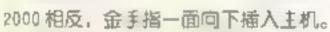
18 如何播记忆棒

10 线控使用

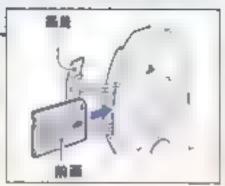


插入记忆棒

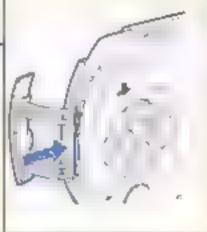
- 1.打开 PSP 1000 左侧的 记忆捧戯盖。PSP 2000贝 需要用手拉升。
- 2 将记忆棒余手指一面向 上轻轻推入PSP。PSP



3. 将记忆棒完全插入后再将翻盖盖上。



- 2. 将记忆棒翻盖打开。
- 3. 用手指公经经将记忆楼



1.将耳机插入到 PSP 线控装置中。

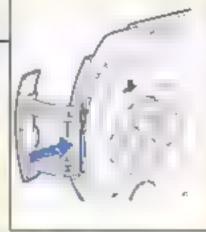
- 2. 将线控装置插入到 主机下面的耳机/麦 克风桶孔中。
- 3 在播放音乐、视频时 线控可以实现快进、快

退、调节音量大小、以及播放、暂停的功能。



拔出记忆棒

- 1 将 PSP 关机或者休眠。
- 按下,记忆棒会自动弹出。



平时清演

- 1. 请不要将PSP放在容易被日光照射或者冰箱等温 度过低的地方。
- 2. 不要用尖锐的物体划, PSP 表面。
- 3. 请用软布轻轻擦拭 PSP。
- 4.不要用酒啃等挥发性液体擦拭 PSP。
- 5. 不要随意拆卸 PSP 清洁其内部,这应该由专业人 **学**来做。

NOTES

- /s. 情尽量不要用手或金属物品触模记忆棒金手拖磕子部分。
- ②. 情不要特记忆养单在阳光宣射的地方。
- 沙. 情不要将记忆棒放在过于知道的地方:
- 殊。情使用附带的包装盒来保管记忆铺。;;
- %.在这亿棒被军、存储资料时。不要将记忆等从7年主机中 被出来。

系统下的基本操作。确定。取消之类



PSP 采用的是 XMB 界面,这种界面类似十字 形状。我们用方向键的左、右移动大类,用方向键 的上、下在小类中移动。美版、欧版中按×键确定 操作,日版 亚版中按 键确定操作。

类別	功能
设定	系统设置
州片	DIN SEAR F. S
音乐	聆听音乐
视频影像	观赏MP4或者UMD VIDEO视频
游戏	运行UMD游戏,程序或者管理存档 自制固
	件还需要在这里启动自制软件和游戏(SO
网络	网络浏览器等功能
	Sec. 2710 . 12
	All married to break to
_	a Co tro. re p

电池充电注意器电池寿命



- 1. 调不要将电池放在阳 光直射、接近炉火等热 源的场所。
- ? 请不要使电池始路。
- 3 调不要对电池进行挤
- 压, 更不要将电池投掷出去。
- 4.长时间不使用 PSP 的时候,请将电池取出单独 保管。
- o 请使用系尼指定的电源充电。
- 8 请不要使用组装电池,以免对 PSP 造成伤害。
- 7. 如果 POWER 灯闪烁绿色、透即时对电池充电。
- B. 请尽量用至POWER灯闪烁绿色时再对电池充电。
- 9. 电池使用时间会因重复使用次数而减少。
- 10. 正常充电时间为2小时20分钟, 如果充电中打开 主机会延长充电时间。



结语 今天的课程就到这里啦!不知道你是否学划《书了呢?下疑我们将先续进行基础使用技巧介绍。 大家下轉甲哦!



看了以上的剧情介绍,各位抗家都猜到在游戏中我们 需要做的事了吧? 没错 我们要慰的就是想方没去减掉女 主人公身上的那难肥肉, 并在这个过程中拉近和众男性之 间的距离。游戏中出现的减肥方法均来自现实生活,从局 部按摩 全身瘦身木浴到脚部锻炼。应有尽有。我们还可 安排主人公去购买减肥用品、帮助她更快更健康地源下 去。每过一周系统都会自动显示女主人公当前的体形,哪 里瘦了哪里胖了都一目了然。看着自己培养的角色 天天 瘦下去 看着女主人公的头骨框不再是 片肉色 会计



▲看这样子似乎还有很长的路 要走。

玩家很有成就感。当然、各位干 万别减肥减上瘾而忘记初衷, 在 开心瘦易的、同时别忘记关心下我 们的恋爱猎物。

不减肥的话可以追到男生 么?如果有人这么可, 我会说: "你,做·梦。"在本作中诸姐"外

表不重要。心灵美才是最好的"之类的说法是行不通的,每 名男性对女主角的体重都有一定的要求, 若达不到就无法的

发任何事件。其实这也不 是不能理解,圧進也不愿 於和一块老肥的交往吧? 游戏中的某个角色曾对女 主人公说过:"我绝对不 和你一起发船,为什么? 一定会沉的"…





众男性虽然不会明确说出自己心目 中理想的体重,不过我们可以从女主人 公哥哥的减肥通讯录看到相关情报。每 个男性对主角身体各部分的胖瘦以及综 合素质都有要求。当某项数值旁显示有 "×"。那就表示女主角该项能力距离他的 要求很远。另外,若显示的是"▲",就表 示还要加把劲,当显示"◎"时,就表示该 数值已经打到男性的理想要求了。



一半的数值达到要求了

是人都爱听好话,更可况是在辛辛苦苦特体虫减下来后,我 想没有哪个女孩是不希望听见意中人夸自己的。在之前推出的 HS?版中. 无论玩家将主人公的体重减到多轻、弄得多漂亮, 男 生们都不会有什么特别反应、态度和女主角仍是100Kg时没多少 变化。果然, 没过多久就有不少女玩家表示不满, 并向官方提出 了意见。因此,这次的移植版在这方面有不少改进。除了体重、 女主角就算是学习能力等其他综合素质有了变化,男性们都会有

各种不同的反应,这样大家在培养主角时就更有动力了。

看了这些内容,相信大家对女主人公瘦身后的样子一定很感 **兴趣,不过直接放出来的话又会剥夺各位玩游戏的乐趣。因此,** 先在这里放几张看不清脸的



四《《清克贝ZERO3》》·西迪迪美影像P

网络。PC联岛

昵称·菜鸟 年龄: 19 游龄: 15年



擅长游戏类型、ACT、SLG RTS 最喜欢游戏:《魔兽川》、《星际争霸》、《暗 黑破坏神2》、《洛克人》ACT作品全系列、 "《超级大战争》系列 和"《恶魔城》系列"。

爱好:旅游,睡觉

其它: 其实我玩PC比玩掌机时间多, 不过 掌机也是很有意思的 希望大家能来和我 切磋交流。

LU出没版块:洛克人专区、PC 综合讨论区、猪笼城寨

演示音访谈

平自命影響

SK. 代好 PC菜鸟,下标"PC")同学

PC: 你好。

5K 在节目开始前,诊有什么要和各位读者说的吗?

PC: 嗯 大家好、我是PC菜鸟 是一个普通的游戏玩家 目前正在制作GBA洛克人"《ZERO》系列 的极限最速通关影像。

SK 行普通的登场方式 据说作在Lu论坛上是 以猥琐出名呢 笑

PC. 那是据说 我不猥琐的,总觉得做人还是低调点好。

SK. 太限填了! 意思不承认。那八卦就到此为止吧



SK,现在"《ZERO》系列"的影像网络上非常 多,但不外于是克伤100P过关这是,草鸟同 属拼全但无关误追查有关系吗? 学过次的影像有没有什么特别的地方呢?

目标的确定

么。仅仅是尝试在游戏一周目以最快的 速度通关、无伤1000的影像我曾经也在 很多启发。虽然这些影像已经很极 LU论坛发过不少,目前打法已经没有什 限 但是我认为我可以超越他,于是 么特别,而国内研究单纯的最速通关的 乎我就开始了"《ZERO》系列"的最速通 人似乎不多。

SK: 从这样充重里的《ZERO3》影像表 注 就是上租和本籍为大家收录的那 有。你已经把研究重点从10DP通关转移 段)。并且超越他的记录大约2分30 到最速等其他条件。这和期内研究180P 秒。应该是不小的改进,而之前他的 通关的玩家过多寻觅打击比较单一。她 记录应该是世界上数一数二的了。

PC 我觉得这个完全是"(ZEBO)原列"的 \$P)向全国动作达人发出的挑战宣士 PC。嗯,其实要说特别之处也没有什么评价系统导致的。我想通关时——个很糟糕。吗?(艾)

的评价不是大多数人愿意见到的。其 实我开始研究最速是因为看了国外一 个叫Xaphan的玩家的影像,他给了我 关研究,目前《ZERO3》已经完成(羽纹 SK。这算是策岛同学在借《常机艺

战术思想的改进

SK "(ZERO) 4 列"的上一关影响下一关: 为了这个操作器练了很久呢。 价的设定具的根对限。经过一番努力和技 SK,重大证料啊!这是你后期投关的 上霸王的EX校——转盾 配合一些 未个差评,您必任谁都会有样机器的冲动,主要手程吗? 能给大家详知讲讲这个 刀技 能在瞬间给80SS以极大的伤 吧。一般的视频就或能提高几秒都很不容。找巧吗?(话中语:你不讲我别想看着 實 从而提高英BOSS的通摩,拼而 易,徐以前也景过《ZERO3》的100P级维影 出去。) 谁,能稍很说说这次《ZERO3》的凝疏之所 PC。(编飞),既然称诚心诚意地发问 SK;果然台上一分钟,台下十年功 以能有选择的好成绩,战术和以前有什么。了。那般数回答你吧。这个操作难点主,有1 这又未扯到进来BOSS等技巧方 医别吗?

PC:在回答这个问题之前先说明一点 不能进行冲刺动作,但是可以进行冲刺 炎能力提升进具的条件下,迫系8088 刚才所提到的记录超越并不是挑战宦官 国内应该军有玩家可以超越那个记录 我一度是一样的,但中刺踪的时机有些难掌 PC。对,因为一周目游戏,ZERO— 只是第一个吃柿子的人。我想民间的高手 握、所以只有多练习了,至于盾牌的使 开始并没有任何EX技,凝备以及精 很多,而我自己也认为我的影像仍然有不 用方法 我想和用自动蓄力头盔的方法 灵,而违杀80SS、是需要一张装备 小的戏进空间。关于如此之大的改进,这一没有什么太本质的区别。 个要感谢网友forteese给我的一些建议,以 SK。何信一多条手续才不太明白"自动 一些道具,为了不浪费时间,我并没 及这人玩家呆呆以前的影像,给了我很多,首为头表**的相关技巧,耳鸟用手作能具。 帮助 我几乎改进了全部传统的打法。真 火泛明下吗? 体的改进我相信摄影像更加直观。

进车自己的点功秘学呢。那请问你在本次 会在玩家不使用武器时自动富力,代替 非取得什么提高能力的道具,并且对 《ZERO3》的挑战中,常没有遇到什么图 了一直按新B酸者B来富力的效果,并且 以后收关的进行都研究遗漏了吧? 难 作义是如何克拉呢?

PC 是大的困难应该是游戏后期手动害 护盾牌举起来,可以随意地做任何动 前做了一个比较详细的规划而已。 力盾牌并且不降低移动速度的操作了吧 作。但手动蓄力时,ZERO会把盾牌举

要是在手动操作质牌售力的时候,ZERO 由。在一周日EX技和几乎没有债息这 跳、冲刺跳在横向移动方面和冲刺的连 有一定难及吧?

PC。没问题 在《洛克人ZERO3》中,如 因此攻关顺序也就变得很重要了。 在使用自动蓄力头盔时,ZERO并不会 PC。透彻不敢说、只是在挑战开始

起 这时ZERO就不能冲刺了。由于 自动震力的头盔不在攻关的路线 上、为了节省时间 我并没有去取 得它。至于质牌的用法,主要是冰 **提高攻关速度。**

和EX技的。随着游戏的进行。会取得 有选择一些过于强大的道具,而是在 路上能取得的道具中筛选出需要的。

分钟的换战 图 远远比想象中华 要的 善得多呢, 久是 PC. 阿阿 没错。

尔斯提战的动力呢?

克人ZERO》系列"应该是我玩的时间最长的 可这种挑战方式 海绳大枣。

SK: 一年 GBA游戏了、我想不仅玩游戏、做其他 (笑) √ 级 似 十 凡 任何事情,只要有"爱",就一定能做到 SK。看来某鸟同学在这女孩子方面

1 束 挑战 SK。看来世界上只多 一个为 爱"而生 真正要结束了。期待你的下一部影 者做的准备工作 的男人。 | 看来兴趣和权力是最重 像作品!

什么原因使你产生 SK 当由艾当叫《今次的解说 在市耳 的探场,基本在各大论坛的洛克人 的最后,请问你有什么要说的吗"

PC: 这个精 我想是因为"爱"吧。"《洛 PC 希望大家喜欢我的影像。并且能》 位来找我交流经验:

SK: 太让人失望了,又是如此普通 的结束语! 真是对不住你的根箱陀你

PC: 猪通也是一种美 不是么?

很有研究(大菱)。这回本经的节目

PC, 阿阿, SK你真会开玩笑, 追女 生那不是适合我的。谢谢各位读者 讨论区都能见到我的身影,欢迎各



今天的主题是, 吃。说到这个话题各位作为中 的国人自豪感估计瞬间就膨胀起来了。国土辽阔、历 史悠久。地理条件和民族组成都极为复杂的中国无疑 是世界上最长于食文化的国家,想用一句话概括中国 的饮食物点很难。很多日本人会认为中国菜很油腻。 大致是因为「菜在日本名气很大的罅故、真正吃到广 东一带的菜肴,又发现完全不是那么



和食(日本本土食物)给我们的第一 惩觉是清淡。以大部分中国人的视像来 着。这么说的确是没错。不管是调味方 法还是原料选择。和含给人的感觉部"很 没势"。传说中可怜的的豆是大豆发酵后 能产生粘稠丝状物的食品、外表吓人。 吃起来依然没什么味道。

表示"吃"的动词常见的有两个。"食べ る"(ta be ru)和"食う"(ku u)。后者包含 了很多"吃"以外的意思,而前者在语气上更 为礼貌,因此初学曰语时先学到的都是"食べ る"。"食べる"是及物动词,就是说该动词能 和名词类词语(体言)连用表示更具体的意 思、下面让我们来看看具体的使用节例吧。

词语 徒音 どほと食べる中an-han-han-han-bell Die

只要在"食べる"前加"吃的対象+を"。就 可以表示在吃什么了。但日语中的"吃"规范 较严, 享用液体类的食物时要用专门表示。易 的"饮む"(no mu),像中文里"吃酒"、"吃茶" 在日语中就不能对应"食べる"了。好,接下 或者"烧く"(やく, ya ku)。

来请这位同学用 "饮む"来造句。

"昨日彼女 がほかの男件と 一緒に先く姿を 见たら、醋を饮 んてた。



想表达的意思估计大家都看懂了。"昨天 看到女朋友和别的男性走在一起,吃醋了"。 然而文化差异导致"韶を饮む"一词在日语中 完全没有5 申义,正确表达"吃醋"的词一般 是"嫉妒する"(しっとする。shl tto su ru)

抛开宴席间的繁文缛节,中国人日常吃饭基本是端起饭碗就吃,吃完后放下晚饭说一句"吃 好了"完事。(当然你能帮老妈先碗最好。)日本的情况就有所不同了,即便是一家三口吃饭, 饭前"いただきます"(I ta da ki ma su)、饭后"ごちそうきまでした"(go chi so sa ma de sh ta,这两句是必不可少的。前 句表示"我要开吃了",后一句则同时表示自己吃饱和 对做饭者的感谢之情。

近来一些日本女性呈现出两种"朝"倾向:其一、不认识汉字;其二、料理做得非常不错,但却不太会吃,具体体现在筷子用不好、不太会吃鱼。和食的吃法可浓缩为3个要素,能掌握好这些基本不会失态了。



是最一。使用数子致疑思

日本人是世界上使用筷子最纯熟的国家之一, 讲究也是非常多。在查找相关资料后, 笔者惭愧地发现自己原来还有些习惯是触犯禁忌的。当然了, 我们及必要非把日本人的价值观套在自己身上, 可光盯着自己喜欢的一样菜夹似乎确实不太好。(汗)

不能这么辛筷了!

筷子在拿法上必须要注意:一、不能握拳状:二、不能双手夹着筷子做作揖状; 三、不能把两根筷子并在一起当汤勺使; 四、不要使用两根不一样的筷子。

不能这么用筷子!

在席间胶筷子、把筷子插在饭上、筷子和筷子之间传递食物、用筷子之间传递食物、用筷子去戳食物、用筷子把离自己远的菜往面前拨、专挑自己喜欢的菜吃、在汤里洗筷子、用滴着菜汁的筷子去夹菜等行为都是不可取的。

夏最三、吃鱼的照序

和中国人不同, 日本人吃鱼从鱼背吃到 鱼腹, 鱼头是不属于可食部分的, 注意千万 不要把鱼翻来覆去地翻面。

县最三、食物的复数

在给家人或者客人端菜时,注意一个菜 盘上各种食物的摆放方法,根据菜肴的丰盛 程度,摆放方式大致有以下两种。

A 450

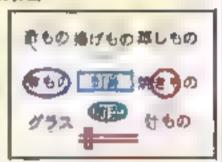
1. 基本配購

- ○饭在左手前侧、汤 类在右手前侧
- ○正中间放调味品
- ○左手后側放煮品,右手后侧放刺身



酒席配膳相对丰富、呈"品"字结构、从最靠 近面前的一排看上去分别是

- ◎杯子、前菜、汤类
- ◎煮品、刺身. 烧味
- ◎醋类食物、油炸食 品、蒸品



至于其他的一些注意点,比如酒席间女性渴面时要双手捧住杯子,那是成人话题(别看到"成人"两个字就瞎想),就不多谈了。







这一级别的角色一般上手准度不大,且具备了招式使用简单 战术思想易怪 操控容易和并无太多择和构等特点。



战术进解 小强般的主角,上可人静灵廷,下可人虚遏,游戏中用电牙配合额步可以做到强力的压制和牵制。就算在正常状态下,优秀的连续能力也可以让他发挥完强大的实力哦



战术进制 护内心中的男人 虽然是法上的变化丰富厚度不及一护,但方解后就直接相当于虚化一护子,这完全可以弥补之前提到的不足、毕竟用牙引,想是很强势的。惟 的遗憾就是他的防御力过低,使得在实战中占不了多大的便宜。

战术方面大家参考一户的部分就好了。尽量进入万能是前期战斗的核心内容。并启展好速战速决、因为一旦拖下去,防御力低的弱点就会显现出来。提醒一下。万解后自一护的投资是全角色中惟一的"移动投",也许一场艰苦的战斗的战场就被看这投资的运用了。



战术讲解 在成画里就极具人气的大白来多了游戏依然当日不止,招式上的连接与变化虽然不多但非常好用,万解与那华前无比的樱花相感相喜更是遂倒了不少 ANS吧?再加上上手简单目实力强劲 强大程度可以说与原作的含。

正常状态下的白哉就很容易让过手崩变。卷入坠单发出去可以照付大多数情况,享来牵制和压制都不错。利用全角色中最实用的一键瞬步,我们了以出现在任何我们想出现的位置。鳞毛后的刻卷、经常会打乱对手进攻,因为瞬步后的剑政击速复快。判定强,很容易打出COUNTREPIT(后面简称CP)。万解后由于瞬步的连携性增大以及樱花的护体,使得白哉的双击具有横绳的隐蔽性和实生性。用"一> "发起攻击,可以瞬间出现在对手跟前或身后,之后接投技或经双五都可以一般并后的投技方向判定很大,而经攻击命中的语再接个" 可造成相当可能的伤害,而且万解状态下进入必杀"终僚"后,攻击力得到此一步提升,简单的"攻击就可以打掉将近一条血槽。两种状态的自我都有各自的长处。正常的自故障争实用,万解下虽然操作难是有所提升,但大量的实用技巧和华超级或也确之出现。所以要不要万解就看个人喜好了。

Combo



战术讲解 冰系最强针得刀搭配补经美丽具有磁性的声线。这位尸魄界有她以来像年轻的队长毫无疑问得到了众多+ ANS的拥护。蒋戏中的,白无论在飞气度上还是实用度上依然不恰。

万解后的。白攻击输出虽然强得可怕,但真实腐污损大。而正常形态下看似伤害输出不大,但招式本身相当霸道。配合上丰富的Combo变化组合。相对来说比较稳定,所以建议以正常形态为王」小白不需要选择的飞行通具类攻击来作牵制。他的重攻击本身的攻击范围就很大了。但是切忌连打3次下,因为这招



▲小白的重攻击控制范围可是很优秀的。

Combo



战术证据 这个家伙在皇祖中就要什么弱重 想不到在游戏中依然很"要态"。强大的攻击输出与 法制能力弥补了他极弱的晕制力。相当强権

取次压几下就可以打掉对手! 1的应情 两个来自气等之些情满了就较敬助杀,战斗基本就结更了。利用"···"的维生效果我们可以实现华丽的活制。中观贫离下,直接"···"概步到对手面前 然后出3个一、被防就立刻灵压释取破防,反防住就打完一会 Combo。"×···"概步到对于面前 然后出3个一、被防就立刻灵压释取破防,反防住就打完一会 Combo。"×···"作为近身战的起始攻击,后面套路是基本一样的。6、1的必杀费面多国连横容易,平时可以利用"··"来骚扰对手 被防后破毁很小,一旦命中的活就这个伺候。同样,他的重攻击心。打完后也可以接收杀,这是最简单且成力最大的一种连接,只要实战中对手一出现破绽,我们就可以抓住机用这结给予他重创

作 存 Combo

,0/ 41,01 (05) \$..



战术步舞 身为区区第一席,却辅导恋求学会开解的他 其实早已是队长级的实力 游戏中,一角 万解后 些实用的 Combo 弥补了他招武上的漏洞。

正常状态下可以用"一一"去否制。因为如果被防还可以用灵压超放取消硬直,性能还不错。中距离我们可以用残棍了。一成"一"来打对手的实施或作为"own 奇后的追击。一角万解后的发品输出和范围都很可怕,所以尽量进入万解是正确的选择。虽然过多的连的存在限制了他万解下的打去,但由于主力技。一击中对手后会使其进入长时间不能受身的强度变状态,这使得后续连接变得多样且容易,这从一定程度上提高了他的实用性。建议后续使用,一一的转音来连接,但要注意助续要等对手落地了再出,这样才能使伤害输出最大化。其种时候可以多用人的各种组合变化来打,伤害也不小,特别要学会活用以""作为结束的作的轻双击起进Combo

Combo

1970多數文化可解被由

神·加尔·尼公司101V



战术讲解 性 个"基力安"级别的十 刃 这就决定了他是最"菜"的 个。这 点在 游戏中依旧被继承了下来,实用技能没有几个,你 连却一点也不少。

幸亏他的必杀性能不错,威力大旦连赛等单。 所以建议多用"个>"的空新来控制中步距离, 被防住的活也没有破绽,而一旦命中与对手就会 被挥军 及时迅速 AS 然后连步争,可以轻松 打掉1 4 血,及对于他果说应该算是最稳定的金 路了。平时也可选择在距离适当时用"乱舞",压 制效果也不错,说不定会带来意外的标题"等量



▲空中跌新被筋后距离拉远 一般不会有破绽。

是Combo



战术进解。 原作中就是一个大组。用马及皮达穿升各约十分贴切、但是这里要提醒的一下。在游戏中他的实力可是和拘禁或反比的暖。

作为他的绝对主力技能,它中五连弹的华严度与实用度约为满点。此技能无论是在远程还是近程都有其妙用,远可控制对手实进,近时重制,时带自动追踪的效果使得任何人都别想通过模移躲开。我们大可以用此招口own等后再起身压制,效果可以总是全角色望敬一数一的 "看上去是个充满漏洞的招式,其实用以之后就会知道这招的恶心。这招其实是一个无数技,一旦判定出现,对手基本就没辙了。全身的无敌效果可以抵消掉多段攻击,控制好距离的情况下起身压制非常霸道。** 的Down等技很多,后续的五连伸、五连撞(1 连点 必杀这一种接续都不进自己被巨大 自在实战中领悟了"五连弹"和""的真命,那他的实力将可以得到真正发挥。

作神 Combo



战术进移 可能你会对这个接着一自关西館 脸的,麻子的丫头没爱。但是她在游戏中可是很强的,足以让你对她歌观。

"一"之一。 "在全人物实用 Combo 排名上可以名列 TOP3。整个一套命中可以打掉对手很多体力。就算被对手防住一最后的投技也会命中,堪称完美。也可以将最后的"一位"换成"一"来释对手的乱动,对手很难找到努的对策。此外,她的"攻击可以形成10连击的高攻击输出 Combo,很是可怕。 "的飞踢在中远距离停暖对手得不错的效果一并且后停的、被防后会弹并很远,没有太大危险。在第一下,命中的情况下,我们可以选择用""。 "跟上,来令对手序空"。win 等 然后迅速连步杀。有机会虚化船就利用短暂的时间迅速结束战斗吧一虚化后"一"。 "约1连击也可以做到破防,而"攻击的 Combo 也会变得更加实用,伤害成倍增长。总之,她的打法简

"893 连击也可以做到破防,而《攻击的 Combo 也会变得更加变用,伤害或倍增长。总之,她的打法简单实用,如何近身是取胜的关键。惟一缺事也许是怕遇到境带要的角角吧。

Combo

等的古典分子&3DM



战术护解 人名乌来夏·总队长可不是温着玩的 远面电池的强大我们只能通过想象去估计。游戏中,老爷子用船把截强的人系新院刀将强力压制体现得本程尽致 但总体实用性上还是逊色了 点。

Combe

MARINE S.

战术进解 这个大规在命作中一直表现平平。这次在游戏中地终于可以做机群维一次了 角色实用 超标门绝对可以语自 101 3。

他的投技在全人物中属于最强、分同之一。借助他的投,可以上也在近身战中近乎于无敌。这个投单发距离近。命中后可使对手停空一并且还是个"无敌投"(利用普通技与投技相连接、使对手在防侧普通技后使作,反应时间过长而无去躲避的接接。这使得我们可以将他的近身战能力发挥至极致""。

"只要随為不是太远几乎都可以發防。" 空气可以再打" > > · · " 需要答地信。 而中远距离可以用" · " 和" · · 来达 到牵压的目的。此外还可以用" > > ·



▲这是 ++○所能控制的位置 一定要做到 心中有效

到牵压的目的。此外还可以用"水水、"来打喜欢乱动的对手,对手很容易被"水水"所遂感而中了冒重的"水"。业争状态下大稳的加重力就更无脏了,单发的水和一性能都不错。并且在万解下有根据的威慑力。但由于速度上的劣势,一旦遇到操作整绳色。大病主往也会陷入苦战哦。

作言 Combe

BEARSS COUNTY OF THE PARTY OF T

战术讲解 虽然 直不太抢风头,但这个凡哥也拥有不少的 ANS哦。游戏中虽然伪连和实用技能的匮乏使得他不占优势,但也并不是毫无作为

推押 Combo **法**加杂表》。

把角色归纳为中级的依据有两个,一是因为角色能力有所缺陷而要求玩 褪高战术素养,二是因为连揽等操作有一定难度需要玩家具备过硬的技术

战术讲解 弓箭塔配缀书 可进可退 灵变状态下大船线化的连携 能力与攻压输出。所以于万不可了继天起污珠。

事着弓牵制力非常强,想怎么射动怎么能。但中远距离的运动战中除了 用射箭外还要活用瞬步后的变化来真同。一旦被追进人近身战炮争怕,虎状 恋下雨龙拥角也一个特能优秀的"无敌投"Combo "・ メンゴー



"。利用这个Compo可以实现全角色中最近的投技(包含由一种的语)。阿斯斯 就投。斯森后軍以选择不主投政的引擎需管穿形成。择。受易进入灵乳状态的距离,需要利用"无效投"Combo。 后,欧盖输出大副提升。一套标准民工连 * / > / * Combo 不仅可以 xown 奇对手还可以接助单。 全中后过于的一条僵棉就没了。此外。""是个很有意思的格式。"大钟"罩住对手可以使其近2秒无法 行动。而且这可以通过瞬步来取消出绍气的硬直,后用好了会议牵制和发起进攻都有不错的效果。

Combo

℡ℎ℩ℎ℈℈℈℈℄℟ **《学术》(8)本本》(9)高度(更無常書)**



战术讲解 自己的酶重做机厂或器,就是一封候被农一包营业的时候拣出来的。相信大家对原作种 灵廷中极一与由战的瞬些时抗还记忆连新呼。游戏中的极一利申撰他的连续移动可以打将对手防不胜防。

瘦一的战术丰富,灵活多变,中此到癌区种产点的强力可以得面的地进行象制,并且还可以以腾步为。 主来进行立际和插动。她的瞬步极为强悍,不仅速现在全角色中机动性最高,还有一个很逆天的地方。即 她的某些聯步是不需要利用操作来控制到多的,競牛在一套Combo的最后自动发生,而判定出现在对手身 变化整合在一起使用了。极一的独角技一近乌地道当身技工。 很多态,可以后接投技来择对手。 此外她的好攻击连携较名,可以实现较大的攻击旋出。不过制意记一点,想控制得好"瞬神"就必须得把 Combo 表質過發瓜炸鞅。

Cembo





战术讲解 追聽夜 那么多年,所以殿后也得到了夜上的直传,虽然等级不在一个层次,但这并不 影响她强力的"骚扰"能力。她的战马存在很大变数。

轻发击的连携还是主要的伤寒罐 电手段 中。原图的母生技费之一瞬步的变化使得实用性打折,想让 躁场甚至?灰躁步来 2 泽姆手,但躁步后与时角的褐斑仍置于极一实在皮肤此。熟练运用"×>×>×> "来进打压制是必须要掌握的。虽然碎霾立同不强,但与她作战的对手心场绝累神经,因为她拥有全角。 色中惟一一个"一五火杀"对战就可以先得用。双大争令对手被防,之后只要免发重攻击命中就可以连接。 第2次30条种植对手,这样得她问以在处于学品种一发学转。

基果部准贴制器 WAR III Combo

CHARTER STATES TO SERVICE TO SERV

战 * 讲智 作为原作中登场较早的角色、恋女的人气也不低。但游戏中的他很考验玩家对两种形态作战风格的掌握,所以想用好他并不那么容易。

· 作评 · Combo



Combo

THE WAS S.

我只想用下面的属幅,并一个技巧"后连接动争。有人或许会认为这是无法成立的,因这个形态下的业条并不舆备 own 等连接的属性 发生时间也不短目和对手几乎是同时落地。其实这里需要个。技巧 仔细观察的话会发现落地后对手会使制且滤瓷要高于他身体 我们所要做的就是使业务打中对手的脚。如图所了,只要掌握了谁都可以做到 81% 的连接成功("一)" 100m 夺对手后接业杀也是此原理。因为王虚的囚光威力恐怖 所以那使什么都不会 只要有这招你就可以打败大部分对手。(一条

个别人由于 身材太。无 法连必杀。,

▶要连接成功 就必须在这两 幅图所示的瞬 间之内完成必 柔的输入。







Combo



战术进解 原作中的大恶人,加上一部欠扁的样子,相信很多人都对他不要。游戏中他的连接以伪连居多,这也一定程度制约了他,但细用的活还是可以看见八光点的。

用他在近身战中组缠经常会露出被绽而被对手反攻。而在中远程、仅着那武器超长的攻击距离,反而有一定的优势。中距离作战是他的理制位置、用一或"一、采牵制对手—任制则用"一、一、一"。后者如果命中的活那就只打?用,然后直接接过杀。其实最好的打法还是应用"个。"这语它劈来寻觅并制造机会—如果距离穿握得当,被防住也不会出现破绽的。细心的康者也许在看到后文后会发现—他的打走从某种程度上来点与并上的一种板就来得绝似,但拿拿上又不下的要做单很多。

Combo

TINKO BOUNSE

战术。拼解 这人俨然就是虚酷的是强利,难怪要安排他俩进行决战了。游戏中的他比原作更加强大,全制与压制的一体化使得他在面对任何对手都游刀背余。

他可以分别用"「'、"、""、"来控制点、中、远少种距离来进行全范围的牵制。近身作战时可以通过"」,"来打消对手反攻的念头。"和"、"一旦命中就可以接DASH和灵压必杀、既实用又简单。""作为一个很特别的当身接可用于抵消对手的远程飞行道具攻击。还有"水"、"这个Combo。可以操生管迅速进入""+、"状态。这样就能减少单发使用"!+×"时的启动时间,并实现2次躲避。其实障波等这个角色、难点在于实战中的变变。而不在于打法。只得多在实战中趋用才会更加顺手。

Combo



战术讲解 原作中就不怎么出彩 想不到现在到了游戏中广商依然没有给她什么机会。依旧是受伪连 所限、使得他即便手握利器、却没有什么优秀可言。

一旦击中是可以连上必杀的。但是属于摸奖性质。总的来说招责客用性不强及伤害太子理想是制约她的地方。

Combo

THE PARTY OF THE P





战术讲解

厂商业平不太看好这些被剥夺了十分贪格的 数,这位大叔在游戏中实在很难通过什么战术来发挥其威力。

他的打法只限于两个。其一是利用一的一连毛或单发"" 制造的爲望Liown 夸果接吻杀,好在必杀的颜力不错,如果能抓住机。 会用上两次,对战局的影响还是很大的。但要考虑到了的发生慢新帝 来的不良后果。第二个方法就是发挥投技的距离优势来在守中求转机。

有意思的是不能被系统所显示的 00回 起可以在这个投资中看到。本 来好不容易有个附带瞬步属性的""。"。但这将实在根让人称意、打中后自己的硬角要比对手的还大。

▲这就是游戏中的帷一的100连击。

Cembo

031-D32-03- A



战术进解 虽然拥有。在名利,白类似的技能,但由于本身的连过多,这让攻击会路变得不是很好掌 **强,所以无论在实用性与连集性上跟,由此还是有一段差距的。**

苗先在他的远距离牵制还算不错,虽然她没攻击后收到慢,但控制好的话问题还不大。近身可以多用 "的跳轿,被贿号几乎无破绽。而一旦命中,就赶紧让紫色的龙漫天飞舞吧。因为他并不要备小白 > * > * "没字绫"所(除在沙学的手给就中有世子,使用种沙型的希腊的选择以"()"收定。

Combës





战术讲解 被技术奇才消愿看中提拔的人肯定不是盖的。在游戏中他的实力可以用"变态"来形容。 作为中远程的主力牵制技。"放惠"件能很多错、并且也可以与一些 Combo 进行连接来进行压制。如 1 · "。无论对手是否防御效果都是很不错的,而且积攒炒至槽超快,不过他的炒条 也只能拿来吓吓人就是了。涅士工力的可怜之处在于温控炸弹,一本留神被炸到可是很痛的。炸弹一共可 以安置4个,建议当两人拉开距离后先在自己这一种较置好,等交换位置后,就可以拿来重谢对手了。此 外。还要学会采用安置炸弹与的睫毛和身压够的来移对手。

Combo



战术研解 小尼魏在原作中傳得了。14名 ANS的岭景。这次厂商很厚,直地让其原形也参战。于是,引 可牽制、大可压制的双重打法决定了她不弱的实力。

由于身形矮小的缘故可必使许多Combo无法成立、因此在战斗中十分有利、尤其是近身战时。而在远 程的更制和压制中危寒的优势就更加到显了一单发的一具有夸乐一体的特性。后续一可灵控制近县,再提 被撞可以打对手 Chi。如果一曼瓦爵爵、Jowa 夺对手,我们就可以借此迅速概必杀槽,撒够后即可马上变身 为原形。变息后攻击输出大幅提升,并且由于这个形态下她的重攻击多是伴随方向多变的畸步出现,所以 很容易命中对手。建议平时可以多用"'个"、这招在空中可以斜下辍步到对手身后、并带有附加攻击。 非常实用。此外"++×>×"会在第2下杨对手造起兵空。为处产的连接包造了条件。

推荐 Combo



战术诗解

出自第一部是场域的可爱少女。不过想要用好地驾进究一些时机的把握。

Combo

25-05-05-MID-ES



战术讲解 NO《的化石游戏中印刻中源,不过只要转卷了他的主要战去就可以把握住战场主动权。 首先 他的强力技能""。"想单发数量多用可以空制速度,便得他在远程的牵制力很强。用其配合上解绝和创后。可以使打去多样而且较重。"。写的""。"是具有了被步的前端。因汉一体自后续变化多样""。"》"如果对方中子就会被打型根本。之后适要""。"可以年年控制住主动权"如果被防,我"也可以通过操造与出级技术"是全主要提过手,"""own 各后是可以用一连创出身形的,而"own 各种迅速设备,AS。过去接过辛就有于有手直子。此外,还要说的遗"",在远距离设防战时此掐作为取消(行道原的攻击夹点性整要不是的一颗维撑得与他的点程能力会更上一层。

推荐



Combo Harana



单发"、"是拥有一都带效果的完善支撑技 看 下他的Combo 表我们不难发现他的Combo 几乎都是以""采收喝的 利用此","的代表特能 我们可以将该利于完美地结合在一起。一套Combo 打完与迅速后撤 拉哥距离的同时降到了对手的反驳 这时如果对手聚然行动 我们就可以出"、+ 1"来像定命中 然后前UASF 跟上业带来重创对手。这作为否思的主要作战套路 不仅简单而且实用。此外如果的主总要在你出完鬼首后放飞行道真是猛动的话。我们可以"一"年来是朱锋敬来场尚 26万道真攻击。

推得。 Combo Latter Co. O. D. IV



战术进解 被自己的队长蓝梁制藏与 她就再没怎么出场过,或许大多数人对她的认识还只得留在 冬狮郎的青梅竹马上吧。蓝戏中她拥有丰富的鬼道系,是个很有特点的角色。

她的鬼道非常丰富,所以打起来很具有珍赏性。"。("的赤人炮用于远程牵制,可以后续"" "来增加牵制效果。近身后。"。>。> "性能还不错,因为可以用灵压释放来破防 然后再进了连接。而对于Compo表里给的其他各种可以接鬼道的近身压制技本人并不推荐,原因是硬直大 太容易给对手留下好的机会,尤其是以空中的赤人炮为结束动作的Compo一定要注意。遇到攻击输出高的 对手,被反击会被打掉很多面。此外还看他的少子在全人物里再也找不到更多的了。

Combo

战术进制 现在基本认定风景采自"+一番"的身有特别菜的。 个个都暗血好战。这个有点自恋 你问的第四席用好了可能要比同门的第一席,角还要强喊。

他的攻击登路大家都能看出点"门通、由于弓斧的。后民压降放发生相当快,报智易在最后造成破防。 所以",、>>>> "和",、>>> "及勋章 Combo 可以大量应用在实战中来破 对军防御、区样他或力不错的遗争就每用武之地了。弓斧的族砍命中后也可以接少杀,但由于时间上的问 随此连接不能在除斩命中与重摘人动杀,需要一次输入完。用弓斧要学会怎样合理地利用引刺来争取优势。

Combo

THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T

战术进解 一百年前在尸魂界中威风林立的队长在游戏中超表现平庸,有特点但不能将特点转化为优势。话说、他的招式有很多都像(铁泰)里的Sin //。

由于他本身招式的限制,使得即使3下,这样的各类空技后面也连不上什么。只能给地后用",)。" 补上两脚,而必多的活因为有效王修正所以建议还要单发使用为好。"· · · "是后滑步后前冲刀,作为拳 供性能最优越的招式,此力问避与攻击。体化,很容易打对手CH。常用Combo " · · · · "是后滑步后前冲刀,作为拳 中的活就是1 4的血,被纺的运掉1 4血的可能就是自己,所以还清大家斟酌使用。此外他的跳新起跳的 高度很高,可以在发动后回避很多攻击,再加上打击点很低,就算被防破绽也很一,可惜的是并没有好连 技程上,所以建议落地后还是误 " · · · · 来举对手的 C · 吧,无去接续大威力必至真非常可惜。

Combo



之所以说他与秦莎有一拼是因为他俩相似点很多,招式里也有"一个"这样的突刺牵制技,压制时也同样的破绽百出。"一个"后灵压释放看似好像是个很实用的破防技。但实际情况往往是自己被打(

b., 有意思的是有些情况即使"···"已经打中了对手,之后的灵压释放却可以打到已受易的对方。 另外由于她的经攻击Combo有部分还是不错的。所以可以有针对性地选择一些轻攻击来发动压制。对战中 用她想来敬胜难度比梨莎还要大,因为她的必杀无法连接。

推存 Combo HIZE TAKE

SE BULLETON S

这一级方的角色使用已经开始大量对及牵和构 要求玩家有纯粹的操作和对战局时机的把握能力 到这个阶段 可以根据自身的打击开始进行有针对性的练习。



战术讲解。 可爱的女主角,无论第个形态都涉及到一些操的可用。招式的多样与变化的丰富性决定了 她是个用起来很有意思的角色。

正常状态下,由于自雷(1)赤人炮(, 与空中意人坠、/ 21、 三种鬼道的存在及变化转换,使得她对于任何距离的牵制力都很强劲。被追进人近身战后,要靠 1× 2 + 21 × 1 这个 Combo 套路来发起双击。因为其后可以接一种攻击一空中意人坠 / 1 ,落地的瞬间灵压辉取(1),落地的扫腿双击一落地,1),从而构成可怕的3样。一旦种练运用一对手很难判断。万解后只要可以种练运用"× 2× 2、 4、 2 以 4 个 10 wn 奇(建议后域中常于起身,就可以将其压制力发挥生来,从而弥补其万解后大副下降的牵制力。



战术进解 原作中个性互同的他本马表是个很好用的角色 但大量的伪连和出招慢得另势都在一定程度上制约了他的实力,不过由于还是有几个比较实用的技能存在。使得他也有发挥的空间。

正常状态下由于伪连的存在使得连续很跟近、动作慢也使弱他在与人抱招的不占上风、所以我们只能想办法利用他的当身攻击投来生蚕 Cri。虽然他也有类似于病龙的"无故投"(>> '),但由于距离短,实用性并不高,所以战斗中能量点变身的话还是建议尽量要身吧。中心差离的牵制就不多说了,用飞行道具足最为使的、但要注题的是空中的飞行道具还有一个的用,就是可以在(Yown 夺后压起身。因为此招具有强大的反冲力,所以不会有国验。要身后"无敌投"的连离提升,使得他可以在近身战中获利不少,一日投达命中,即忘了途中一个飞行道具,此处他药得多环都属于接足。大家要多像离整和鲜菜系融。

作権 Combo - C



战术 讲解 假面军团中最有王者之气的平子曾经经易击退过 / 惠. 实力是田庸置疑的。游戏中丰富的游步攻击和多样的择要求操作者拥有很好的战术崇养才能将他的威力发挥得出来。

平子的瞬步攻击很多。" > 1"的地震瞬步 / 连违很实用 尤其是第2下的突击性极强。下面要重点 讲 · 下 " | () 1 + () > () 的各种演变与其中的始处 完整套路的 " , + () > () + () > () " 有 高移动攻击和打反向的特性 对于想全部防御几乎不太可能 但这 套连接对于两个人的相对位置要求十分严格 控制不好就会使攻击部分打空或全部打空 所以这时我们就需要演变。在 " 1 + () 1 + ()"打完后,如果不继续输入指令,平子会瞬并回到地面,注意这重其实有一个隐藏的操作,你可以在打完 " 1 () " 后迅速输入 " , " , 你会发现平子落地后会直接不作停留地高速灵压 LASH 到对于面前进行灵压 释放破防。配合之前的套路可以择得对手很难受。打完 " , () > () 后落地灵压释放来破防也很快 总之对于平子来说想破防是根管量的事情,但是需要多多练习。必杀只有在灵压释放后才能连接确认,所以上面的套路每多仅用到灵压器物。虚化后的平子验了提供改善力其他变化并不大,



战术游解 并上MM的特殊能力。是连至卖都看上的最一所以于万不可上瞧她的实力。稳定的攻击 領出和參制配合上一些规特的打法。一旦擎握的話遊就可以主导战局了。

中元距离的晕制能力主要要夸新她的"光球"、合理利用可以被好地限制对手行动。但是要想真正发挥 她的威力的活业项要和练览享遍她的王力技。下二角板。nown 夺后下二角板是确认连接,但它的可怕并 不在于此,而在于牵制与命中管的业务连携,因为下三角板无论在什么距离命中对手都可以通过灵压 MASH 采连接助杀。 另外以种业杀连接也是弟子远距离严的而球命中。 正因为此,并且其实是高手向的"机会主义" 者"目下一角板或米球命中,就意味着到爷探点接成的一带然文对操作者的技术和意识都有很高的要求。

Combo



战术讲解 这点御始看上云板进使用,事实上掌控得当的话替自也是不可严重的。

松本乱菊的强大主要体质在对防密的强身上 如何要多绝 蕴 还有对手三者之间的距离控制好决定 了你能善发挥出她的真正实力。强在离对手很好的情况下,双击频率是相当的高,当然也与你按键的频率 有关。猫的连续表走可以 lown 奇姓手,人如 奇鸟,其实是可以让壁就更停留在对手得边,这样在对手起 島附还維修織任物。不过只有多別操作層才会支持有等难,組以还是御贈多鄉同才模拋深理解。此外"》

。"司章增,帝 顺平二片不。张.

Combo

100



战术讲解 身上鄉總着作名。對何原用,但今在這個的其第一及解放新總刀的那一層大家还に忆沈深 呼中游戏中能的政主者最惠之,其实了解了他的工作各种特性的。影解将他的能力全部解放。

有人抱怨娘的语式不好用。其实给给赖反,压磨好的适对手根本就碰不到他。主力技"拜拜",非常搞笑。 单发出来是早撒性,就些情况下就揭出于是躁性了。并且「太气制的格式连接,以实现瞬移到对手身后的效果」 游车对户也是可以高速爆炸的海承。否则揭进门河。银矿心系技连接下法是先用"、、、。。 主义官。然后再通上少圣技。 的打力是企业的发布"食了。"伊、田镜时间下不可筹制。增加经打才能获得胜利。

Combo



战术讲解 微调簇奏去子裳警与作的第 力大量提升 就基里一力就可以轻松地废掉小凳的一**只胳膊**。 而游戏中他的实力,我只能用一有己之而无不及"来形容了。

他最要素的地方在于其學生 "序生经常是意味。" 最美型的就是"ヘンノン局 フェー" 文全完 美的荣压。体技了,实战中应多多使用。其权、他的"废变"。 不仅复漏洞 中距离时还可以在命 中唇再接 "来补上一刀"之后的之起身可以用"清电"(. 这是一套很完美的牵压转换的 过程 全程没有破绽 不过这也是性最难使用的战术 对按键辑人语度极为严格 并且重起身的涌虫位置 是很难把握的一梢近一点对手防住后就可以确反了。哥哥国掌握不好,那么可以在第一次"'''后接' 30条、但是地度同样をす。要素維的地方也是些素粒的。2000年 日至複句を近て数子。



战术讲解 三位数果然都是很遗憾的存在,他的继续丰富,很有(舒季)里花郎的珠酒。不过可惜 的是这些序空效果优秀的健技全是伪造,如果厂链能重新需整一些设定的活、他用起来会很有意思。

正如前面所提到的,他的伪连太多且将式破绽太大,大大限制了其压制力,所以明智的做法是多进行 牵制,在牵制中寻找机会来重创对手。"、 1 和 1 - - 1 用于边距离的牵制,性能很不错。"寻找机 会"则体现在用"···"来突击对手。此技命中后是可以接业条。他的地系连接无难度,只要 lown 夺 后都可以连接。"!"这个当身技除了发生还复慢以外性能还算可以、对手出招的话。我万会转为瞬步 双毛、但汉招的破绽还是很大、不能频繁使用。之所以说他是高手向是因为他性能上虽然有很多不足,但 借助玩家自身能力的修正后也可以用的去搏一下的。



此人在原作中总给人"事不关己,高高桂起"的越宽。但可不要因此而与脚了游戏中的 他,怎么说也是第一批的队长。但增要抗转他,需要某人理解他的构并在实战中多名练习

"· · x " 海水就会进入松的状态(下文称其为 坐构)。此构下的操作革然不衡复杂。但楚梅中 转换新形成的"构下 Combo"及进构出构的要 化所形成的"出人构 Combo"对新手来说还是 每 定的难度的。比如" · 、 > -) × > · "就是人构后最重要东西 家人物并在 构下出投、很考验操作。构下最强的技能是"一 时带瞬步的压下攻击, 命中军相当之 高。近粤战时">>> · · > × * 是个 很优秀的人构Combo 常用押),如果对手中了,



++×在这个时候就需要目押输入←+×来进构。

那么我们可以在此距离出版风来牵制 对手防御住我们可以在入构瞬间按一来破防。春水的打法很丰富。 使用起来很有意思的一个人,限于面隔至者中能了述大概。大家经过研究后能在发出他很多的打法。

Combo



战术,并解 有时如会比自己的队长更像一个队长,道是写春水在一起待的时间过长所数。和春水一 样,使用她也非常考验水平。

这位拥有全角色中数量最多性能最好的当身技的人物。全部成术都是围绕着当身技来制定,所以使用 起来确实有难变。3个当身中性能最好的是"一一"。当身效果为受到攻击后迅速鞭步到对手面前,远距 黑的时候可以利用此当身化解掉对方的飞行道具系攻击。"。"」"的当身效果为抵满攻击,近身出此招很 容易打对手CH或CH HCAL,并且可以接上处乎。最后采说说"+ □"、想要用好七绪 "□"是必须熟 您掌握的。此投尸有在对手攻击的情况下才会出投。一旦命中,对手序官后还能连接必杀。可以打掉对手 条血槽近 2-3 的血。但这个必杀的连接确实有难度、要求最透明 LASH, 并且距离要掌握合适、看准对 手層下的惊置再出。

Combos



战术进解 在这位前十二番队长的身上存在的这团实在是太多了,可以毫不夸张地说整部动画的剧情都是围绕他展开的,所以搬在西戏中的实力也是深不可爱的。

浦原的"高手向"的体现并不在难度,只要把握住几点,谁都可以发挥出他的威力。红姬之后作为他的主力技之一,是全人物里了有的强力防倒技能,几乎所有的五程章制技对他来说都是徒劳的,但这里要特别提醒大家。 定不要轻易出红姬之盾,因为这招一旦全中对手的话,浦原自己也会处于硬直状态,很容易被对手反击。常用的战术是在远处张开红姬之宫,然后用"、+ >(> ^ * 这套优秀的Combo去牵制。"- , * "作为全角色中性能最优越的回避技,已经达到霸道的地步了 "斜后"方的后撤步,几乎可以回避所有攻击。"- , * "后的举太多了,限于震喝不能——叙述了,其实只要把"一+ * > 〇"这一个投能练好就是以应付绝大多数战斗。不过喜助的遗憾就在于少杀技的予伤力不够,但好在他的普通招式就已经够强大了。

Cembo



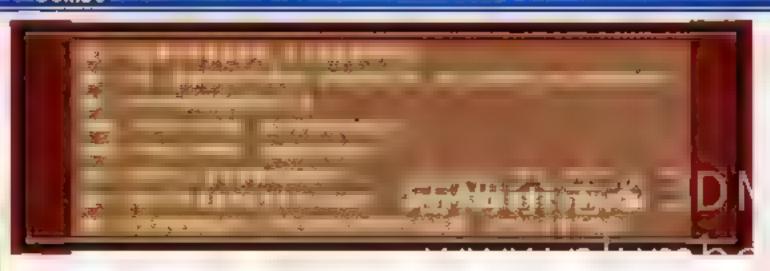
战术进解 他可以被评选为最不像勤励长的勤励长,不过游戏中的实力啊,甚至还在创八之上。 "的殿步接在灵乐(ASh)后出,突击性和隐蔽性都很强,此外还可以与"十十×>O"连接。"1,, > "的空中连续攻击被有迷客性,而再加上这个落地后的鳞步就更容易打乱对手的节奏了,如果对手防御住的话我们还可以用鳞毛夹重新把战膏掌握在自己年里("/ > "的跳新也是同样)。用"十十("飞到空中后可以形成分程,后续一是简单快速的"下转力",后续 > 可以"坐对手",这招可以手动延迟相当长的时间,打中对手就是浮空,然后就可以接少杀了,不占履可怕的还是"1+O"后通过"一十"来达到两双鳞步迅速移到对手身后。其他好用的Cumbu里面" > > > + > "可作为进构的连接校来使用,后面可以有多种构中的变化、由于构下部打法很多,所以这里就不赘述了。另外八年留空中属性的双毛还多带有字空效果。可以好好利用。

o Combo



战术进解。 游戏中的地因为构非常特别,可以总是全角色上于最难的一个角色了。

推得 -Cembo



获得追机袋的中袋客前是数与《腔和耳》 接着服务和风景电话联系。政电时请该对内容 养留电。 II聚电话, QIAI—3377803









NDSKI THE

广州市 陈有泉 中国市 管晨阳 苏州市 韩枭 征门市 林华坚 刘磅 抚顺市 北京市 徐哀培





想過。品角質如周勉

重庆市 安子洋 沈阳市 付豪 张家港市 姜波 李肖林 武汉市 南宁市 唐權航 通州市 赵佳乐





NDS SEE S

PSP约留写机

高州市 蔡家驹

中山市 何嘉良

李达龙 梧州市

任数等 张家口市

北京市 孙笑

桂林市 文敏

上海市 郁晨凯



最近暴雨走走,又赶上台风在采圳登陆,使得每天的上班下班苦不堪言。虽然每天被而 料得很不爽,但心情并没有因为天气糟和而变坏,毕竟将线生活的乐趣还是蛮多的。各位有 什么好戏生活中的乐事,写信来交流哦。还有,中考高考完的朋友们,也别忘了告诉我们各 位的好消息,

丟机概率与中災概率

新了《掌机王SP》上L KY的博客 我终于按捺不住 要写信给你们——是你们刺激我的。4 月7日 我永远无法忘记那一天。我还差一个 毒怪鸟的紫刚要 就可以完成麒麟装全套 做梦也想不到装在包里的小P会离我而去。很残酷 但这是现实。自从27日玩《26》 我在这个游戏上花了30个小时 加上没有继承的《P2》存档就有将近200小时了啊。我知道这点游戏时间对于众多猎人来说不算多 但毕竟是我的心血。爱机失踪后突然想起《掌机王SP》可以抽奖赢取

PSP 我便抱着一丝希望投出了我的处女信。羽纹 我看了众小编的新形象 觉得您的最帅,我也是双刀流;不过86辑的研究中心关于《MHP2G》的 全怪物部位破坏报酬

里怎么没有麒麟?

成都 全自明 胜月: 残酷一点说, 丢 东西的几率肯定比中奖高, 不 过一旦真中了, 那就是 100%, 祝你中奖吧——并非暗示什么, 每一位来信的读者都会被祝愿到的。

少 羽纹:谢谢你的夸奖。至于研究中心的问题,那是因为:麒麟是没有部位破坏概念的。

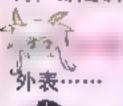


ALES AFEFOR BOOK

自我介绍下吧 我叫赵娱(别看名字里有 '女 字 我是宅男不是腐女)。看了这一期的BOOK 我才知道 原另月是伪娘啊 年少无知的纯情小师哥(是我))就是被你 邪恶的外表给骗到了。还好以前没有一时冲动给你写情书寄去 我果然是明智的啊 哈哈……要是我当小编 形象一定选个大师哥 (中性美男不要) 要猛男一) 萨菲罗斯大师哥就不错嘛 俊啊 师卿 强啊, 猛啊!

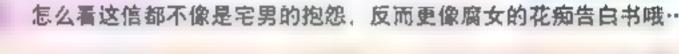
黑龙江 赵娱

7 羽纹:看来这个误会还在无止尽地辗转流 传、都是飘飘长发惹的祸啊。



邪恶的

宣伊: 貌似小编形象 中不缺猛男啊。





原来我一直都不孤单···· 例从老师的魔爪上夺回小P 我的心情相当好。可就在这时,坐在我前面的胡帅同学大大方方地拿出了粉红色小N 啊! 我的死敌出现了! 其实我恨小N是有原因的。当小N和小P同时出现在一个女孩面前 大多数女孩更容易被可爱的小N吸引。这次也不例外 我的同桌MM竟然以及带课本为由 奏过去看游戏 而我呢,唉 只能默默地刷著怪物身上的天麟。谁叫咱当时一脑热 多掛了两三百给老板 现在后悔也晚了……

北京市 Jake Steven

ME

马修:有PSP的说吸引不了MM,有NDS的说没龙砍 人的欲望果然是永无止境的。

小N吸引MM. 小P吸引兄弟,各有所长嘛。

是佛文集的《穿伽玛》》

我是《掌机王SP》的忠实粉丝 尽管我才拥有6辑《掌机王SP》,从82辑开始 我就一直支持《掌机王SP》 从82辑开始 我开始变得懒惰 有时用做作业的时间看《掌机王SP》 也是从82辑开始我的生活苦多了 天天省吃俭用 存钱买《掌机王SP》 不知尝了多少苦头。我不知道应该爱《掌机王SP》还是恨《掌机王SP》才好 幸运的是 我没有因为上课偷看《掌机王SP》而导致成绩下降。(由于本人仇口多 只能用笔名啦)

全面伊:很庆幸你的成绩没有下降,不过侥幸心理还是不能有的 该看书写作业的时候就认真看书写作业吧,否则成绩真的下降了可不是少看几辑《掌机王SP》能够补回来的。另外也希望读者来信能够附上真名,这样如果中奖或者小编回信时联系起来也方便。

A B.T.

CARA DE CERTARE DE LA PRESENTA

PRICERTY BEEFERS STEEFERS

恭喜我们的 家"来了两位新MM小编 希望《掌机王》 更上一层楼 因为楼的根基一直有我们在构建。话说嘟嘟姐 姐那身黑色哥特装和白色头发 让我想到了绫波女神。(拜倒) 城月: 白色头发?好吧, 我们先"假设"嘟嘟真的是白色头发但……绫波的头发不是蓝色的么? (@ @)

看到89辑,终于又有MM小编加入进来了啊(邪恶地笑),小编们熬到头了(邪恶地笑)。可是明明两位MM都是早的吧?为什么小编寄语的边框却是绿的呢?难道是想学 胧姐 ?(邪恶地笑)洋葱自称 姑娘 了 可是嘟嘟嘛……(邪恶地笑)两位的形象都是标准的女性化哦,希望以后不要出什么岔子才好。(最后一次邪恶地笑)

此月:好吧,邪恶的你们终于满足了,严正声明洋葱和嘟嘟都是标准的MM,至于"胧姐"这个伪娘,自始自终只存在于你们的脑海里啊。

一一 马修: 好多邪恶的笑啊……响应广大读者朋友的号召, 本辑把两位 MM的小编寄语的边框换颜色。

小编们好 看到 89 辑里有两位新小编 MM 不知是男还是女?如果真的是 MM 的话那可要祝贺了 如果是跟陇月一样是故意喝我们读者的话 我会诅咒你们小编下辈子也上不了掌门人的!

会 马 : 这位同学的担心有 点多余了, 两位新小编都是如假 包换的MM哦。我们从不会拿小 编的性别开玩笑的。 北京 庄子中 此月:话说我从来也来也没说过我是女的好 不好……



我怎么觉得庄同学的最后一句话没什

看邮件的小编 偶是李行 不知道你认不认识 但只要打开82辑和85辑的 "掌"]人 就会发现偶的小名。好久没有给各位写信 在这里先给各位道个歉了。本来今天上午已经写了一个小时左右的信 但因为下班之前没写好下午一上班又有事情做 故信件没有写完,现突发其想发个邮件吧!要不你们以为我把你们给忘了呢 如果能收到的话今后到不如就发邮件算了,这样大家都方便不少吧!

和85 给各 李行",这四个字 中象深刻啊,无论 即件 邮件还是平信,小 编都会看的,大家



本人终于也发现 个错误了 那就是在88期的前线中 《新世纪 GPX 高智能方程式 VS》的日期竟然是2007年,一个去年的游戏你们放在这里于吗?

江苏 风起风落

责任人

998: 纯属笔误, 都怪自己粗心大意, 在这里给各位读者大人谢罪了。

我我到到是我藏这我么要的底有人是我藏这个人的人,他们们是是我藏这我们的一个,他们是这个人的,他们是这个人的,他们是这个人的,他们是这个人的,他们是这个人的,他们是这个人,不是这个人,不是这个人,不是这个人,

天连"堂门人"



都上不了。我真是太受打击了这么支持《掌机王 SP》却什么回报都没有 其实我也不是非要什么回报 只是想让各位小编知道我的心情。《以下省去 200 字……)

新的小编形象给人感觉成熟了不少 盲先知没换形象是因为不久前才绘制过的原因吧 这形象相比众小编的新形象有些格格不入似的。(在人物比例上好像比较明显) 雷伊哥变化挺大的我拿到新书刚看到"黄金眼 时就觉得不对劲 还在想这上边的大叔是谁呀? 难道来了新小编了(汗, 翻到小编寄语才知道 原来那是雷伊 曾人进化成人了 而且还是大叔。无语。

唐山 卡弈

(三) 雷伊; 呃 说到收藏来信,这次卞读者的来信真是非常精美,漂亮的黑色信纸,用银色笔书写得整整齐齐的字, 當伊反复看了好几遍。所以下次来信的时候不要太过精美 否则哪天真的被小编们私藏起来,不舍得上"掌门人"也说不定呢,呵呵,开个玩笑。至于小编形象嘛,雷伊这次从兽人进化成了人,下次如果再换小编形象时可能会再进化一次,至于进化成什么,目前我还没想好……

第一音。 銀一獨

紫枫很可爱、身边的小狗更衬托出紫 枫的可爱了。

哈尔滨 海東

紫枫: 呃. 我村托它可爱还差不多……

我还真不知道该买PSP还是NDS。买PSP吧不如NDS游戏多而且我喜欢《口袋妖怪》、《塞尔达》和《牧场物语》 买NDS呢 又没几个人知道 ·····

化州 黄建华 马修:很显然,你心里的天平已经非常偏向于NDS了,既然目标已经很明确,马

修我就在这里帮你下个决心好了。

你们都不应该叫小编了,应该叫"掌 机游戏代练";不光要玩游戏,还要玩出 名堂,辛苦,辛苦……

吉林省 东辉

马传:职业掌机代练。呵呵……

我可是一个十足的《口袋》述 我很想用 iDSL玩《白金》与《钻石·珍珠》、战 棋类游戏我也喜欢得欲罢不能、PSP-2000游戏效果好 还有好多 PC 经典游戏移植、不忍放手啊。钱不是问题 问题是不能做出抉择 给我个建议吧!

Steers Breeze Br



可不可以介绍一款DPG转换软件呀? 而且怎么 "NDS 软件学院" 里怎么都没有介绍讨这类软件?

。***格:其实以前有过三次以上的介绍的。 不过考虑到新读者, 最近几辑米饼教室还会再介 绍一次,读者要多多留意哦。

1 我想多看点关于小P的小软件的资料 2 光环的话, 多放点新游戏测试, 给《MHP》留小 小的一个位置就好了 3 赠品、无所谓。

zb88219

学。罗马修:虽然没理解"小软件"的含义,但我 们会把各种软件逐辑介绍给大家的。关于"口袋 光环"意见收了:

希望能送个PSP背面的金属贴 比较实用 小P的环已经划得不成样子了。另外这个东东的 成本也不高 要不送 PSP 的按键也不错。

fenb.

Jan - 60

欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的 支持,有什么意见和建议大家尽管提。平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛 (http://bbs.levelup.cn/). 在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

第二章 第二章 见先收下,以后有机会我们 会考虑到你的建议,非常感谢。

每辑都有米饼轩的搞笑视频。

ROUNDKNIGHT

不过找起来也确实不那么容易,大家要是有 好的题材也别忘了来信多出出点子哦。

我觉得那个资源下载网页做得不好, 因 为有时候有的东西不能下。

唐山 拳子健 字轩:下载页所提供的链接没有问题, 如果遇到无法下载的情况, 可能是因为合作 的TG777网站用户连接数过多。可以过一段 时间再尝试下载,或使用迅雷等下载工具进 行下载。

经常看到小绳1.]在寄语里说睡觉被蚊子咬什么什 脱团哦。

编辑哥哥们好 工作很辛苦吧? 要保重身体哦! (2G) 终于过一百个小时了 作为无继承开始游戏已经 算很不错啦。别看我只是个17岁的女生 对Capcom的 动作游戏可是很有爱的。

> 么的。你们不会点蚊香或买个 蚊帐么? 南方的蚊子可是很蠢

的。对了对了,不知道宇轩 GG 今年多少岁? 从你的说话方式 来看应该还不到24岁吧?那你 要尽快脱团啊,人生最美好的 时光也就是这几年啦。当然,如 果你愿意送一台粉红色的PSP-2000 给我,我可以考虑协助你

山东 曹臻

ラーラ ラ : Capcom 游戏实际是男女通 吃的。至于蚊子——如今的蚊子基本不 怕蚊香,倒是我有点怕被熏倒。

透露一下. 其实马修研究出了一种 很"血腥" 的驱蚊方法(读者们请自行想象)。

看86辑《掌机王SP》的时候发现了一个问题(其实我一直都有疑问的) Setp 和 Setp 是两个不同单词 亦或 "Setp" 根本就是个拼写错误 的单词 在《音乐节拍》中),不可能 也有看过有几个地方,不可能 也有看过有几个地方,不知 发生的 一个字典 发现资本,所以很不这么个菜鸟问题。"

广东省 何国熙

《MHP2G》攻略写错了? "急忙查了下用到 "Step" 这个单词的地方,发现没有写错,顿时一块石头落地……

定字轩: 呃……我先认错, "Step"一词是步骤、进程的意思, 在《音乐节拍》特快中的确是将"Step"写成了"Setp", 这里特别道歉。

一马修:字轩、你回来啦、刚才有MM要你送个PSP-2000 然后帮你脱团。

字轩:最近休息不足,睡觉去了先……





目前(穿机王)读者服务图角以下书》可以影響(穿成王乌)第15组 第1组 第19组 第22~24號 第16。 27號、第31组、以上超速之个为12 平元(掌机王乌)第3 ~43级 第61~8 组 第68 3 4 八 84 8 88 89 90 91组、定价8 87元。《广部元志》第1 2 8 9 6组、定价16 00元。《NI 5 专辑 v OI 1》 定价25 20元。(SI 专辑 v DI 3) (SI 专辑 v OI 1)、定价25 元。(享代志传总 商》、尔瑞年史》,定价38 00元。(NI S 宝典) 定价28 01元,(修物组入特绍志生) 定价12 06元 (使种级人种精志工)、定价12 06元,(经物组入换价版 21点 完全攻略本),定价42 00元。以上邮购全类配类。以上的购金类配类。

CHAS PERCENT STERE CENT STERE C

邮购地址 兰州市邮政局东岗 1号信箱 《章机王》录者服务部(收) 邮编: 730020。谓大家写清台己所要购买的期号和数量、地址要详编、字迹要工章、并量好留下自己的联系电话、对邮购事宣有歷问或超过一个月仍未投送到、请及时与杂志社用电话或 Email 联系、电话 0931~4867808 Email pgking@283 nat。





这几日菜间征风暴雨, 徐着全都能脉介透湿 有趣的是 今天在猪笼竟然看到了菜间牛人在积水中冲浪 的数幅照片 于是感叹道、事物您有好坏两面、你烦闷得要死时、有人却乐在其中呢。

(BOEFFE MAN)

抱生 业本生效

htt. bbs evelup on showth, risps











完整内容肾够看 (坛原帖)

经典极品英语组合之一。冷英语系列

44125 aspt

http bbs levelup on showtop c-644125 aspit 虽然有些火星 但绝对值得一看。

强烈推荐超镐笑视频——阵内智则

http bbs levelup on showlopic 644642 aspx 阵内行列 医药均元个均实设计 非常有意思。

讨论内容为保证阅读效果、特在不影响发站人原意的情况下进行整理。如标点、语序、网络词汇等。 evelup 论坛掌上游戏专区 harp bbs evelup in its indix it, tace did 2 、 请求与源自己存货点。



90 辑热点话题 NDSL 和 PSP=2000 的后缀机种

但近其李明主義有关于A964。在P\$P\$1000 的后续机器的 **澳们举他就罪领而大章机系统机并推出**的 **以机产业业村时间**一顺坡机种始致变够各种模划

论天下大事 分久必合, 合久必分 说不定 5 和 N 为了双直会联合起来呢 一起霸占全球掌机市场。那样我们就 能触換玩《MHP3》。玩 3D 的《口袋妖 怪》了。

对于PSP-2000的后续机。其实有 可能有 也有可能没有 因为在Sony的 官网上有 3000 的标志、但是没有准确。 的情报 而NDSL的后续机,不是有消息 说要在E3上公布吗。

现在还早吧 PSP 才刚有点起色。 NDSL 还很火啊。

感觉不大可能再有后续了捏, 直接 出2代了吧.

さたいひょ

这种骗钱行为快快停止吧 早点出 下一代主机。

40 K. 140

为了应对《2G》给PSP带来的复苏 任社极有可能公布NDSL后续机搭配大 作进行"压制"。而通过PSP主版型号 TA087的缺失来猜测, Sony也应该已经 早就着手于3000的开发了。一旦任社 做些文章吧。 公布,那么 3000 也就会到来了」

要推出改良机种、而PSP在欧美的一片。 颓势不是光重新机种就可以换回的 软件才是硬道理。

不如小P了, PSP-2000至少还有一年。 哲學文章

我觉得PSP-2000 出后续机种的话 现在来说显得太早了。当然,以目前现 在PSP那可怜的销量来看、出新版也并 非不可能的事。虽然 PSP 的机能强大, 但是NDSL的创意可不比PSP少。PSP说 得不好听点,其实也不过是PS系列的 便携版。相比起PSP、感觉NDSL更需要 出新的改良版 屏幕尺寸增大姑且不说 (如果增大的话会造成混乱的),机能强 化我想是目前最需要的、其实我感觉以 目前来说,NDSL应更加注重"多媒体 方面的开发,希望如果 NDSL 街新版的 过,这也必须要建立在"可能"的基础 ±

你是并是

大器 マイナルマ 小原

出吧。出吧,让我淘汰1000。

有那闲工夫不如出点后续游戏。

PSP的后线机子应该会在硬件上多

无论NDSL还是PSP-2000的后续机 NDSL在日本已经日趋饱和。注定 种、我都喜欢、我都会大力支持;

动物图象

NDSL应该快处于饱和状态了。 推出 改良型是肯定的 但既然是改良型就没 ²⁵ 一 什么好期待的、为了让用户的老机还能 NDSL 估计今年内进化,因为销量 继续游戏 新机注定了画面不会有很大

改观 其他方面也不会有什么大动作。 外观上改下不足以吸引人。PSP近期不 太可能出改良型 就算有新机计划 吸 引人的地方也就是时尚的外观,其他 都是累赘,关键还是要在软件上多下 T夫。

学 660

觉得, Sony 今年应该不会推出 PSP-3000、你看 2000 才刚出生多久? 在没有榨取完2000的利润小索怎么会 那么轻易放手? 况且现在2000宴得还 挺火的,出3000?要不是突然间全世 界的人都讨厌 2000 的话,小索才没那 么笨呢! 会有商人放着眼前的利润不 要而實驗升荒吗? 至于老任,个人觉 得NDSL 都挺完美了。 推出新的改良版 可能性是有的,但是近期应该不会。光 Wii都够老任忙的了,但是还是希望改 良版的 NDS 尽快推出↑

NDS的后续机种肯定是要出的,但 是以目前任天堂的一些行动来看,短 时间内出应该是不可能的了,还是等 E3上的消息吧。

旋并水内

我都喜欢! 我还希望微软出超小 型的掌上电脑 能直接上网(不是用那 种垃圾无线网卡、要经过优化的内置 无线高速网卡),哈哈哈……

46 2

不要出了啊。不然我就白买 2000 和 NDSL 字 (

超级机器人大战 A 携带版 🗉

GBA的《机战A》对于很多掌机玩家来说可谓意义重大,如今移植到 PSP,更是荣登 日本当周游戏销量榜首。本辑, 我们大家就围绕《超级机器人大战 A 携带版》这款游 戏本身及其各种相关来展开讨论。

参与方式:请登陆 levelup论坛 (http://bbs.levelup.cn),在2007年7月2日发布在PSP 讨论区和NDS、 GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



Hi,大家好、欢迎枚听FAQ电台、本 模贵们将要为大家解决关于"PS模拟器"、 "PSP 1000电池"的技术性问题以及游戏 方面的疑难杂旋。全新的《MHP2G》向待 版块体旧线线热播中,改是大家踊跃提问。 OK, FAQ, Let a begin!

节目主持 米饼等

最近听到一些有关NDS、PSP新机型的传闻 而我们FAQ电台的广大听众也不断来信询问米格,是否会有新机型推出。据米格的了解,年内出现新机型的可能性不大,反而是苹果的 iPhone、微软的Zuna将会开始向掌上游戏平台进军 纷纷加入对游戏的支持。下面还是让我们来看看今天的问题吧! 首先是季成龙玩家的问题,这位火星读者问我们询问 2000 型 PSP 的价格 以及购买时是否附赠记忆棒。有关PSP-2000的最新价格还请参考本组《掌机王SP》的"掌机市场扫描"栏目 里面会有各地最新PSP价格报道。至于记忆棒 以前的豪华版PSP会附赠 32MB 原装 Sony 记忆棒 还有一些后来推出的同捆版会附带记忆棒,至于目前主流的 PSP-2000 都是没有提供记忆棒、产量包的普通版 这些配件必须玩家们自行购买。

最后要说的是有关PSP-1000电池的问题。一位 MM 玩 家来信询问米格说自己的 PSP-1000 天 天放在包里磕来撞去的 (MM用东西确实都比较粗暴),最近出现了奇怪的问题,只要随便碰一下,就会自动关机,比如把PSP随手放在桌上,回来就发现机器意外关闭了。经米格调查 出现这种问题最大的可能就是 PSP电池松动了。正常的 PSP 电池在

放入后,会通过电池顶部、底部一共3个卡位凸起固定在电池槽中 最后再由电池盖拖起,双重保护来保障游戏过程中电池不会掉出来。而经过长时间磕磕碰碰 首先主机电池槽的卡位部分会产生变形 其次电池盖也会无法羞紧,这就导致PSP电池的双重保护丢失,电池在电池槽内部产生松动,一旦遇到磕碰,电池触点就会脱落下来 不能与电池槽中的金手指接合。对于这种问题最简单的临时解决方法就是在电池盖里面垫一些臀巾纸,再将电池盖盖上 只要餐巾纸的厚度合适 就能将电池顶在电池槽中防止脱落 但也不能垫得太多 纸太厚可能会导致电池盖变形。

(1) かぶます かぶます かぶます かい サイス・ドンド 神及也能即時存物・帯 物作玩到哪里存到哪里的乐趣 欲知详

情 股清关注"死转 241" 科目

接着来看上海小猪头的来信。"最近在玩《CLANNAD》,想请问一下字轩,藤林杏的结局该怎么进入呢?游戏里没有明显的选项啊,每次我想靠近藤林杏 她就会把我推到她妹妹那一边 所以玩来玩去都是藤林椋的结局啊。"其实藤林杏和藤林椋的两条线在前半部分是相通的,只有在最后几天的关键选项中才会产生分支,其中最重要的一条是4月28日的一个选项。藤林椋会问你是喜欢长头发

的女孩子还是短头发的女孩子, 如果此时选择 "长い发が好き" 则进入藤林杏的结局, 如果选择 "短い发が好き" 则进入藤林椋的结局, 与此类似的还



阿友 Angel boy的问题 强近迷上了《动物之森》汉化版 有几个小问题 摇树掉下来的蜜蜂怎么捉? 萝卜怎样得到呢? 存在村公所里的存款有利息吗? 大约多少? 博物馆中的画怎样捐? 难道自己画? "蜜蜂蛰你前的一瞬间挥动虫网捕捉,可以考虑装备虫网摇树后乱按捕捉键。周6在村里出现的野猪大妈那里可以买到萝卜。存款貌似没有利息 但存到一定数量会给与奖励。博物馆里的画从狐狸商人那里买到后和博物馆的猫头腐对话就可以了。

下一则是广东玩家林 泳 填提出的问题 "《火 纹 封印之剑》第15章的沙漠怎么拿齐所有道具 啊?另外在某回合出现的两个狂战士是否可以说 服呢? "章数你应该记错了吧,沙漠的是第14章。这个关卡中一共埋有8个隐藏物品,让我方同伴移动到特定地点就有一定几率发现它们,同伴的运气值越高就越容易得到。具体位置分别为。左上、左中稍偏下,左下、中中偏左、中下,右上略偏中、右中略偏下、右下。其中比较珍贵的有左上方的"银卡"(シルバーカード)、中中的"靴子"(ブーツ)、另外右上方的"引导指轮"(导きの指轮)必须索菲亚(ソフィーヤ)站上去才能取得。另外、本关的两名狂战士增援都不能说得。



2. 人北京猎人吴奇玖来信想让小编们推荐一种适合打雄火龙的武器。对付雄火龙首推大剑 雄火龙在空中、地面吐火球、或是冲撞结束后都可以用3级蓄力斩造成很大伤害。其次推荐大锤、维火龙头部气绝吸收很高、蓄力砸头是很不错的战术。



一个人工西猎人盛世杰来信提问:"在《MHP2G》里神龙木和神龙苔怎么拿?"游戏中这两种道具都是出自浮岳龙身上,尤其是在它背上剥取时出现的几率很高。

 枪,但是不知道该穿什么装备好,能请小编们帮忙推荐一下后期的长枪专用装吗? 最好配出以下技能。防御装: 斩味 +1、心眼、防御性能 +1、防御强化:回避装: 斩味 +1、心眼、回避性能 +2、回避距离 UP。"这位同学所说的两套装备都是正常情况下配不出来的,如果少一个心眼的话倒是能配出 具体方法为防御装使用铠龙装头铠X(铁壁珠)、铠龙装铠甲X(匠珠) 铠龙装臂甲X(绝壁珠)、金刚•真[腰体](绝壁珠)、金色的足•真(匠珠×2)回避装的话就直接穿迅龙X装吧,自带回避性能+2和回避距离 UP 然后用匠珠镶出一个斩味 +1。

沈阳猎人李明杨来信询问。"1 白速龙真的有小金冠么?杀了两百多只也没见着……2 轰龙装的头盔怎么出现?生产列表里没看见。3 毒怪鸟到底能不能中麻痹啊?"1 刷白速龙小金冠推荐集会所★6任务。强敌、白速龙王出现! 2 制作轰龙头盔需要关键素材"轰龙头壳"记得在与轰龙战斗时破坏它的头部。3 用武器的麻痹属性可以让毒怪鸟陷入对应的异常状态、而麻痹陷阱对这个怪物是无效的。

在一起的时间总是很短暂的,FAQ电台指报到此始束,各位玩家朋友们,我们下料再见了,也顺便祝各位骄欢愉快!



ITTITITITITI

◆歌ヶ年を東京 直受 个体旧於时期 除檢完了 《西林OS2》的前述又理象了PSP 版《机战 A》 发售 这無款游戏都是初进编辑部的做过效 路的 所以特別有感情 现在翻出当年自己 報的 GBA 版《机战 A》攻略来玩PSP 版 感 並更是特別。尤其是玩到 OBM5 出场时 呼至 知悉的主题曲《成の中で輝いて》 想起当初 也如米仓干寻的歌一边写攻能

◆上周一天深夜 正准备上床的

根巨大水管準製 不到 ・\$2 → 5 % 参

INTERPORT

只有结果是好的 过程才是好 的 只要结果是好的 过程就是好的 漫自自己的博客

自欢的起飲W35 ** **

场一问 这就纸端机费参数

看来没手机的白子还要持续一段时间原

表端乐 (Soul) 在国内似乎并没有 流行 福康等音乐受关注度高 不过能够在 茶余饭后来上一曲也是像看得很 虽然

一种发自内心感受的描述 内容也多是

劝他 听起来比较轻松。这里为大家推荐黑人女乐手Fonteila Basa的一首《This Little Light of Mine》 很能体现这种音乐 的特殊

IIIIIIIIIIIIII

會《MGS4》的首團領景真是难能可责(UPS3 在日本的裝机量而言 也无怪不管是常尼的學友 还是敬人都惊讶了好一阵。

★回过头去想曾经很喜爱的某位大师的著作 大概是思路闭塞的关系 为了得红生角 粉 人的智商通常不超过60 随便一个过来家的点子就是"妙计啊妙计"。要当 派领袖无有品德和统 摩力 只要能打破行 曼叫人都知的是 这一派真真名其妙地发展壮大了

無異名其妙地发展壮大了 ★思路闭塞不可怕 可怕的差遺傷标尺和 善き事命的意志。 生で数文母 また 等人的 兼 的主角从来不到心自己有輔・日也会被刀下亡

员的后代手刃 在一口一句为同伴辩护"非不至死"的国讲 却又想看是不是要杀掉看过一眼自己妹子操体的路人甲 因为字数关系不想举例太多 以弱肉强食的操作方式来等述

以为于敌人亦不想至例太多 以特为任實的操作方式来等还 快之大者"无疑是在自抽 归结到最后就是"主角的原始 摸不得 IIIIIIIIIIII

圖乌从在PSN上下了《功夫能描》的高海 發告片后就一直非常期待这部动画电影 6月 去看了首映 水准的确没有让人失望。之 前去电影院看《舆铁伊》的时候 最后的资职 员名单直接被掐掉了 导致后面的一小股内 容没有看到、这次《功夫能描》倒没有遇到这 种情况 澳那员名单后面的一小股内容终于确 全了

中政

泰里的一位至亲长辈过世 由存医院照顾至 最后守灵送罪 部后在家里花神道一个月 搁置了 "事情 也基神连续两辆《草机王SP》未能参与 望。家见凉 把罪则个

.

祝 伊斯斯特乐 早生贵子 上寸亦倘 五年抱 任 八年抱五 十年抱八

◆部个哈

其实 男人可以活得很简单 左手漂亮站

油 右手大舞钥匙 这就足够了

◆社

向大家推荐一部情节很搞 节奏根稿。 关系很起 对白银铁 现在很火的欺集 假如你有空 有闲 存耐性且不假装认为有连续剧是白瑜行为的话 那么可以 看看这部三十多篇的连续剧 名叫《奋斗》……""你才开始第2 老兄 第后时代了

◆補食

野们、我跟你说 我算是想开了 樹钱干嘛? 職了就 得花 不然職部么多钱 等到老来一甩手全送医院里了 就 算有な不定と 火葬场还在那后边排队等着呢。



র ু শ্লিক্ন

◆如果 x 作为体度 下水 1 異年数 =

但是 但是 ……它实在是太强了……

IIIIIIIIIIII

即時太禹了 还是说寺解你做不出

◆最近每天临時前都会想想今天做 7件水 维子诗帮昨什么 但是每次第 一类甜味 教会把昨天的事忘得一十 6 7 3 4 4 4 4

的改进就是入睡快了

FILITITITITE

★ 整多局を単性、線、 / 東 1人 な がのが無合を立った 性 毛を投 とってものは。 不会 、 人間時分離 かっせき 狂りと 薬がなけかかけるとを、田 ター多 分析 順をひて存せ でん。 と、皇 連園。

心是是學的

★後の条 就を監察する場合の対理とかる最初を放送 体集 全人以为 要取尽 再発生 点 在五十名、 き 便え到を再取約まで、多点を在情報となる

IIIIIIIIIIIII

◆最上主章 □ 云龙林市和台段 那 略 年,在步步或立足或都不短 由出定年 生在压力 对于秦明已是见怪不怪 但连续被 秦朝护籍也是头一次 真是闹心啊

◆「私味」中華(「才大明端」(元 下入 致 z · 以 x 方 、 何年 》 縣 · 顯 · 方面可得失电影 機体睑率

◆ 去生等 引 《 点 生 服 输 》 看 之 突 1 不 類 像 吸 片 子 的 中 胸 风 实 春 是 太 足 了 (

◆火 《集》《易托克万建美斯福》2.25×

为 我只想说 自我炒作无所谓 但请本要玷污 "榖闆主义 。" " *** ***

IIIIIIIIIIIII

★昨天幕 / 昆有脚的 ◆ 文章 + 生卵 《体会管器 八卦的乐趣 有些东西 不试过永远不会知道它的魅力



小编博者

大家好 马修我又来了。 本来想很很喷一下老荣的。不 过想想对于常机玩家表说 逆移植也

过想想对于常机玩家表说 逆移植也不见得是 件坏事 大家一起期待PSP版的(355)吧!



最近没怎么更新博客,还是一个字——他。不过本捐BLOG又轮回到我了,写点啥呢? 游戏? 写进"自由读"似乎更好,还可以给自己的栏目装点门面。讲故事? 两页远远不够的,我是那种打开话匣子就合不上的人。最后想想,还是写写近期的一些事情吧。因为杂,所以可以写进很多事情,因为杂,所以发挥得更随意; 同样因为杂,可以随时收笔,不用担心眼看看超了字数却还得写定,最后央求美骗把字缩到很小……OK,开始!

"(大战争)系列"很考验玩家的心理素质,从GU时代起,就经常出现开局就大军压境的情景,以前我心理素质差时曾直接关机放弃过,好在当时我又穷又闲,穷到换不起卡,闲到不打GU就没别的事干,于是又捡起来了,久而久之也就习惯那种重兵压境的感觉了。后来的GUA版、NOS版虽然难度有所降低,但是还是有一些让人超郁闷的关卡,这一作我就郁闷在了最后一关,初期还算顺利,抢下了下方及在下的全部工厂和机场,正准备大举进攻时,对方指挥官搭载在了小飞机上,然后带着一队陆战空战争位气势汹汹杀下来,连续占领本方下方两个工厂和机场……好吧,我重打,结果悲剧重新上演,我便灰溜溜地放下了。

前几天休息,又捡起来打,还是战败 该BOSS太无蜗无耻加无厘头了,我真是想破脑袋也想不出干掉这个BOSS的方法了。第二天和当初负责攻略的盲先知聊,被告知,摧毁上方五个炮台即可 晕,摧毁炮台还不容易,6回合后,四个轰炸机和两个战斗机群便一路揭定了五个炮台,然后通关 说实话,这个打法我很不适应,可我这惯用的战术实在是没法打最后一关,因为根本拼不过BOSS,没有其他选择,最终只能选这个自己不喜欢的战术过关。

尽管如此、我还是找到了当年打GBC(GB大战争?)的最终关的感觉、那就是把握绝望中惟的一线生机、最终给自己赢得完全的胜利、不同的是,(GB大战争?)的最终关从最开始便让人陷入绝望的境地;(大战争DS?)的最终关,则是让玩家风光几,回合后,再跟看着自己的据点被一个个摧毁占据、那种高高在上忽然摔下的绝望、比前者要重得多。作为老玩家、我还是很满意最终关给我的这种感觉的。

我们走在

174

想塞车的问题。不过这两年。尤其是 今年却不得不列入考虑范围内了。首 先就是车多。高峰时期在立交桥上往 下一看。汽车如蚂蚁搬家一般络绎不 绝。人也增加了最少一倍、春节时 有报道说。由于深圳房价过度,派乡

记得刚来深圳时,在深南大道上一利用的人有类数人再回来。朱师春节打的除了考虑红灯多少。基本不会去,后上流源天。我就惊奇地发现车站等

www.blumbook.cr

写这篇文字时,老同事一代目的星夜和沙罗都在 群里, 久未联系, 彼此寒暄 阵后, 同是游戏爱好者 的我们自然聊起了游戏。问及我, PS3游戏都实了 啥,我告诉他们是(高达无双)和(真·三国无双5)、 两个老友小留了 下后,沙罗问我就不能尝试尝试其 他游戏么?我问尝试啥,星夜说(MGS4)。我一怔, (MGS)确实是很好的游戏,可是不大对我的胃口, 当初玩NGC上的(李蛇),一众哥们在旁指点我还是

没掌握最基本的操作要领 — 其实就是笨,不过我麻硬,答

曰:"贵。"这样的理由显然很牵强,星夜君刚想驳,沙罗抢先说《MGS》对他没有多大吸引力。 这算是为我解了围、其实这也是我的理由。游戏上我更喜欢那种刀光剑影的战斗 当然,除 了客观的没时间,还有就是现在岁数大了,缺乏尝试新游戏的激情了。

"岁数大了"是我初中数学老师讲课卡壳时惯用的自擎段子,不知怎么的就被我给学来了。 比如半个用前,一个撰稿人稿子出了些问题。然后提出修改意见。正和妹子怄气的我有气无力 地回道,"好吧。"对方怔了一会,忽然问我,"你脾气怎么好了?""岁数大了……"对方遂无语。

其实比起同龄人,我还是活得很年轻的,毕竟接触的都是游戏动曼圈子里的朋友们。但 是,一些惰性还是在我身上反映出来了,比如说保守,比如说固执,比如说上面提到的缺乏激 情。很多事情都是这样,拥有时不会觉得有多宝贵,只有失去后才认识到,曾经和自己形影 不腐的东西原来那么好。



得更厉害了!除了车站里的两辆车,

上班高峰时。白石溯到世界之首这段

路乘率绝对慢过步行。

这个变化对我最大的影 响就是让我又迟到了几乎半 年 『直到半个月前才論後开 闸:舭是让数那跟了我 米的PSP终于当上了MP4相 拉善 因为一旦堵车 子无疑是最棒的消磨时间的

车的人最少比平时多了一情,车也塞里办法 打游戏虽然也不错。但是在 站着的时候是必须要一个字把扶手 的。当打游戏不大现实时。看片就成 惟一选择了。

夏期天去看电影。在深圳某地铁站。发

現一牌。牌子上写"NO SM"。不禁有些惊奇。现在虽然

开放。但谁也不会在地铁线。不让什么 烟的牌子"禁止吸烟 NO SMOKING"。不选"Oxints"很不整地说



如果你有游戏眼、生活眼、大头眼等等所有 和游戏有关的照片(相机、手机拍摄均可)。就 可以把照片和个人资料一并用Ethail发至 peking @263 act。或者来信"兰州市邮政局东南 「号信箱《常机王》读者服务部(收)"。我们 会将来信和来照选登在交流空间栏目中 止所 有的掌机玩家看到你,考出你的个社!

市路博 昵称:多蒙饭

性别、男 年龄、20 拥有掌机,NOS 喜欢的游戏 《恶魔城》

00, 67182918

最想说的话 我还没联过 NDS 我在西安

李彩珍 昵称: 瓜子

性别 女 年龄, 21

喜欢的游戏 《牧场物语》

地址 广东省中山市南区渡头朗围工业区银山沙场

拥有激机 iDSL

邮編, 528455 QQ 876619156

电话: 13702375365

想说的话,不要玩得太晚、注意好身体(感冒中)。

唐达 昵称: 骑着木马的王子

性别,男

年龄。14

拥有掌机,GBA

喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《怪物猎人》

地址:广东省餐庆市明珠路圣泽港湾 8 幢 305

邮编,528060

QQ_437657455

想说的话: 祝《掌机王 SP》越办越劲;

昵称:蓝色命运 康健

性别。男

年龄, 19

拥有掌机: GBL、GBC、GBA、NDS、PSP

喜欢的游戏 《机战》、《铁拳》、《头文字D》

地址。沈阳市大东区小河沿路 1 号水岸雅居 6 座 1—

9-3

邮編、110042

QQ: 578867522

电话、13840310370

想说的话,游戏就是我的人生,《掌机王SP》就 是我玩游戏的法宝」



昵称: 不越 黄斌

拥有掌机,GBA SP、PSP

喜欢的游戏。高达题材的游戏

地址。上海市虹口区凉城路815 弄 1 号 203 鳘

邮编: 200434 QQ: 353271412

电话: 13917920688

规说的话 我就是 Gundam !

昵称: 楠楠

性别:男

年龄 19

拥有掌机 PSP-1000、PSP-2000

喜欢的游戏、《怪物猎人》、《最终幻想》

QQ, 442907814

电话: 15924369697

想说的话:单身猎人们,今年11月11日上盟区一 起去刷雕雛双火龙吧。

颜珏林 昵称: JOIN

性别 男

年龄,20

拥有掌机, GB、GBC、GBA、GBA SP、GBM、NDS、 IDSL, PSP-1000, PSP-2000,

喜欢的游戏《机战》、《口袋妖怪》、《火焰之纹童》、 《怪物猎人》

地址 厦门市前埔5里174号701室

QQ 592671689

电话: 13950174998

想说的话 如果《机战》不出了! 那我就把所有机 于都 **** 收起来*****

茹浩然

性别 男

年龄. 16

拥有掌机。NDSL

喜欢的游戏。《塞尔达》、《怪物猎人》、《无双》

地址。北京市顺义区前进花园石门苑38号楼4门402

邮编 101300

电话 89424622

想说的话。让我中台 PSP 吧,这样我就不用看着别 人玩了。

马天一 昵称: 狂卷至人

性别、男

拥有掌机、NDS、PSP、iDSL

喜欢的游戏:《高达》,《口袋妖怪》,《马里奥》

地址。天津市大港区福安里 22-3-501

邮编 300270 QQ, 609937379

想说的话 天下玩家是一家,相识何必曾相逢。

何嘉涛

性别 男

年龄, 23

拥有掌机、NDSL、PSP

害欢的游戏。《怪物猎人》、《BLEACH》

地址: 广东省中山市黄通镇灵古下街 42 号

邮编: 528429 QQ: 349502965

电话 13450904747

想说的话 好想中奖,中什么奖都可以!

陈昊

Fig. 14

性别。第

拥有掌机。PSP-2000

喜欢的游戏《天地之门》、《战神》、《最终幻想》、《怪 物猎人》

地址。西安市西影路观音庙西村 6 排 56 号

邮编 710054 QQ 408182641

想说的话,先高考后游戏,愿同年的同学们考得轻 松、玩得愉快。

赵海栋 昵称: KiraDong

性别。男

拥有掌机。GBC、GBA iDSL

喜欢的游戏《火焰之纹章》、《最終幻想》、《勇者斗 恶龙》

地址。江苏省无锡市北高级中学高二(3)班

邮编 - 214000

QQ 283837478

想说的话,我是任饭,最近正慢慢成为宅男……

生伯韬 昵称:佩恩六道

性别 男

年龄 17

拥有掌机: GBA、GBA SP、NDS

喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《火影忍者》

地址,江苏省常州市清凉新村 48- 丙 -101

邮编 213015 QQ, 1002934002

想说的话 欢迎各位《火影》FANS加入我的晓组织

和我一起收服神奇宝贝吧:

钱洋波 昵称:飞过海海

拥有掌机,NDS、PSP(都是过去时)

喜欢的游戏。《怪物猎人》

地址:常州市盛世名门 9 幢甲单元 1002 室

邮编 213000 QQ, 425768657

想说的话, PSP 啊, 你快回来, 我的心已不能再 等待。

杨泽勋

性别 里

年龄, 14

拥有掌机。光

喜欢的游戏 《机战》

地址,河北省燕郊市开发区实验小学彭玉梅转

邮编 065201 00,664771673

想说的话。在电脑上玩NDS太无聊了,我什么时候 才有自己的掌机?

主维酸 昵称。NERO

性别。男

年龄, 16

拥有掌机,NDS、NDSL、PSP(3 台)

喜欢的游戏。《啪嗒嘭》、《怪物猎人》、《三国无双》

地址。广东省深圳市岗厦中学初二(10)班

邮编 518033

QQ, 724781394

想说的话 喜欢掌机和家用机的玩家加我00和我

程铭嘉 昵称: Jake Steven

年齡。16

拥有掌机。GB、GBC、PSP

喜欢的游戏,《传说》、《怪物猎人》、《最终幻想》

地址。北京市石景山区老山东里 11 栋 31 号

邮编、100049 QQ、838287209

电话: 13718905139

想说的话,希望大家能来我的 Ozone 留言。



暑期来了、同学们被暑假了、而各地聚会活动也丰富了起来、这里米格首先向各地的聚会组织者们道声感谢、也希望你们的每一场聚会都能获得成功。最近最引起来格注意的、就要数上海 SPL 举办的 "SP, 肯德基 2008 酷一夏掌机天下聚会"招聘启示了、完竟他们在寻找什么样的人? 下面就让我们一起来看看吧!



SPU 为上海 KFC 协办的 2008 酷一夏掌机天下聚会招聘 50 名游戏裁判。具体要求如下

- 1 有强烈的责任感和充实的信心。
- 2 有领导大家意识和带动现场气氛的才能。
- 3 有持之以恒的耐心和团队合作精神。
- 4 熟悉 PSP 和其他游戏。
- 57月1日至8月29日内有充分的空闲时间。
- 6 有良好的亲和力,懂得如何渲染气氛和维护秩序。



- 1. PSP游戏对战的指导和裁判、每日工作约3小时。
- 2 维持比赛现场秩序。
- 3. 每次带好PSP与厂商提供的液晶电视至各家肯德基门店。并且安装好设备并统计参赛人数 之后安排参赛者对战。主要比赛项目为《实况足球》、《DJMax》、《山脊赛车2》、《铁拳》、《MHP2G》。
- 4 对参与者的疑问,给予及时的答复,并且能在活动的对外宣传中起积极的作用。
- 1 每日有 100 元工资,工作时间按天数计算(一般不超过 3 小时)。6 月 28 日至 8 月 29 日内时间多的优先录取,所有工作人员签署劳动协议。
- 2 拥有现场的指挥权、判罚权和领导权。经理评价高的就能录取为 KFC 接待员,马上给予 1 周的培训和予以录取。
- 3 我们真诚地希望你能和我们共同进步!成就人生!这也是专入社会的好机会!

打工、游戏两不误,这就是SPU小组本次活动的主旨,它给了想要体验打工生涯的学生玩友们一个新选择,让你在与游戏、达人更接近的同时,又能尝试走入社会的辛苦。作为比赛裁判,还能充分锻炼自己的统筹、管理与交际能力。米格也希望SPU能够将本次活动办得精彩,成功,开创聚会活动的新方向!另外,本次活动还包括旱冰表演等丰富项目,感兴趣的玩友们可别错过哦!



详细活动情况参见"天下聚会"官方论坛报名帖 http 'bbs levelup on showtopic-645244 aspx。注 本次活动最终解释权归 SPU 所有,'天下聚会'小组只对其进行宣传,不承担责任。

聚会预告



聚会名称:山东济南八一为爱集结号

聚会對间: 2008年8月1日

聚会地点:经十路省体育中心备信影城内加

勒比海风情主题酒吧

聚会口号:集结济南玩家,自由联机,随意交友聚会内容:PSP《MHP2G》、《山脊赛车2》、《DJMax2》、《大众高尔夫》,NDS《马里奥赛车DS》、《应援团2》、《马里奥聚会DS》。

联系人。小龙

联系电话: 15064076767

联系 QQ: 631910000

论坛报名贴地址: http://bbs.levelup.cn

showtopic-640372 aspx

聚会名称:广西南宁激情假日相约南宁 ACG

嘉年华

緊会對间: 2008年7月13日

聚会地点:广西大学东校园礼堂

聚会內容:本次活动以由南宁市高校社团联 盟共同组建成立的南宁 ACG 嘉年华委员会为 主体,广西艺术学院龙艺动漫社以及南宁市十 几所高校社团强强联手共同协办,富含多元化 要素,并以此活动为广大动漫游戏爱好者搭建 一座平台,以便让动漫迷们沟通交流,共同进 步。联机内容以PSP《MHP2G》、《游戏王》、《山脊赛车2》、《太鼓之达人》、《高达SEED》为主、NDS则以《马车》、《应援团》为主。

活动费用: 门票5元

联系人: SE

联系电话: 13597296696

联系 QQ: 325811172

联系 MSN: jgxxyzjq707@163.com

论坛报名贴地址。http://bbs.levelup.cn/

showtopic-642268 aspx



其实,自打《无限边境 超级机器人大战 OG 传说》(以下简称《OG 传说》)公布的那一天起,官方就通过各种各样的途径反复潜输给我们玩家一个最基本的认识,那就是本作在剧情上绝对和另外一部同样以"OG"为名的游戏《超级机器人大战 OG2》(以下简称《OG2》)存在着千丝万缕的联系。作为"《OG》系列"绝对粉丝(自称)的笔者,在仿佛挖掘宝藏一般的游戏通关过程中,的确发现了许多《OG 传说》和《OG2》在剧情上的关联性,不敢私藏、故写下此文共享之。

把游戏中的剧情和官方特典广播剧的内容结合起来后,你就会发现,本作所谓的关联性并没有像之前宣传的那么玄乎,和《OG2》在剧情上的联系可以概括为两个方面。谜之敌人"原生种"和被称为"影镜"的组织以及该组织的一些附带产物。至于"亡灵"、"古铁"和"白骑士"之流,这里就不说了,明眼人一目了然。

原生命

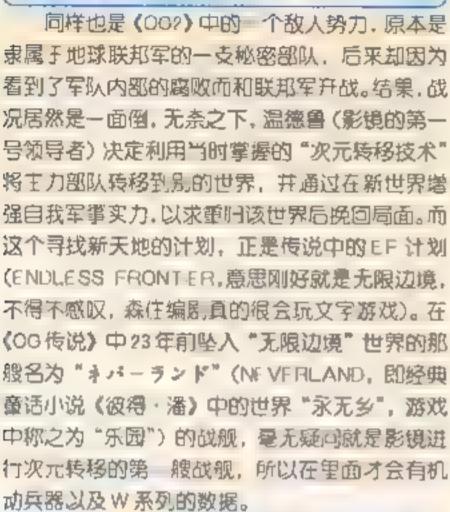
原生种(アインスト FNST)这个单词来源于德语、意为"过去,远古,原初"。玩过(OC?)的朋友应该对这个名字有印象,因为原生种正是(OG?)中的一个敌人势力,是在遥远的过去、借由"思念体"诞生的一种介乎于生命和机械体制的生物。虽然至今我们仍旧不知道他们到底是如何诞生的(官方对这点根本就不加说明),但原生种的目的却十分明确,那就是要消灭破坏"静寂世

界"的人类,从而修正一切"错误"、让整个世界成为"原初之地"。到了《OG传说》中,原生种作为最终。3OSS的目的却发生了很大改变,他们的老大"ヴァールシャイン」リヒカイト"是为了回门"原初之地"而被创造出来的,因为要回归才开启了"时空门"(CROSS GATE)、结果经历了无数次尝试却始终没有办法回去,所以才想到要修正"无限边境"这个世界,将其变成自己理想中的"部家社界"。某种坚度正说,"无限力境"根本就是它一手造成的,它是这个世界的创造者。说起

本性目文章文代表作者提出。与本刊立其光长、

该 BOSS 的外形设计,和原生种系列可谓如出一 辙,但也存在许多细小的差别,如果将其和(OG?) 中两部原生种 BOSS 机进行比较,你会发现它们 存在许多相似之处。





这是一个专门为了战斗而创造出来的人造人 系列,被賦予番号的 4 系列都是极为特殊珍贵的。 而量产的W系列就只不过是一般的人工智能战斗 道具而已。从W01到W10的人造人都是战斗用机 器人, 外形上有许多机械部件, 便于直接战斗, 但 却不适合驾驶机动兵器作战。W11到W17则在外 形上更加接近于人类,具备娴熟的机动兵器驾驶 技术,并且可以从事谍报工作及潜入作战。目前可 以确定有番号的W系列一共是18人,不过确认了 身分的却只有六人,那就是 (OG 传说) 中的 W00 哈根·布朗宁、W06 加露蒂娅和W07 艾洗。其余 三人则是来自《OG2》的W15 沃丹、W16 艾其多 娜和 W17 拉米亚。

说到W系列,自然不能忽视一个人,那就是 这个系列的主要开发负责人雷蒙 布朗宁。雷蒙自 身的复杂性和其思想的矛盾性在游戏中表现得林 腐尽致,可以说是(OG?)中极为特别的BOSS。 虽然她是影镜组织的第一领导者, 却并非是一个 喜欢战争的人。"如果没有战争,就没有现在的 我。"对于她而言战争却又是不可或缺的。当年她 的双亲都在军方研究人造人技术, 无独有偶, 一次 穿嵌机事故让艾克塞琳·布朗宁(也就是(OG?) 的女主角, 驾驶机体为"白银的壁天使"白骑士) 丧生、失去至亲女儿的悲痛使得双亲不顾一切地 要用手头上掌握的人造人技术复活艾克塞琳(关

于这个复活, 剧 情中说得 十分模 树, 有两种可能 性,一种是直接 在残缺的躯体上 复原。一种则是 提取遗留的细胞 进行克隆, 前者 可行性值得商榷 并且相当恶心, 所以笔者一頁觉



▲雷蒙

得后者可能性比较大), 结果因为技术有限创造出 了这么一个"无限接近于人, 却又始终不是人"的 个体雷蒙。如果没有战争,她的父母就不会在军方 从事人造人技术的研究: 如果没有这方面的积累, 也就不存在她诞生的可能性。雷蒙一直很在慧自 身的身分,所以便开始追求"创造出真正意义上的 人"这个理想,可以说 w 系列就是她实现梦想的 **專石。**

在厂播剧中, 当准备转移"乐园"到异世界的 时候、雷蒙特意见来了W1/(也就是后来的拉米 亚), 让她认识自己的原型—— 艾洗。"这几个孩 子,将会与危险性最高的第一批部队共同进行转 移,稍有差池。说不定就会陷入灾元的夹缝之中, 从这个世界上消失掉……所以, 在那之前, 我想让 你和你的姐姐 W0/见一面。你称她为艾洗姐姐也 可以。"那一刻。雷蒙真的希望自己创造的W系列 是有人类感情的,所以才会说出这么一句话。可惜 的是, 在当时的 W17 眼中, W 系列就是为了忠实 执行任务并完美达成目标的人造人,根本不需要 感情, 更不具备人类所谓的"血缘关系"。"你说得 也对, 这才是 W 系列……我只能创造出这样的人 造人 ……"也许到这里,她才真正明白,自己所想 要的结果和自己 - 直在做的事情其实完全是背道 而她的。她希望自己创造的孩子能有独立的思考 能力,能自主地选择自己的道路,但 w 系列却因 为战争而必须是绝对服从命令的群体,这不得不 说是对雷蒙自身的种讽刺。不过雷蒙或许最后 应该感到很欣慰,因为W15、W16和W17都先后 违背了她的命令,并且拥有了自我的人格和思想。

作为(OG传说)的主角,他的战斗力和关键 时刻的决断力绝对是超一流的。然而,一直困扰着 他的却是其身世之谜。他很清楚, 自己绝对不是 "无限边境"这个世界的人,因为23年前,还是婴 儿的他和艾洗正是在"乐园"中被发现的。但他万 万没有想到,所需的其相竟然是这样…… 在LV3 **韵大门之后,一个小型的周鏊用密封舱上刻着这** 么一行字 "W00 哈根·布朗宁"。这才令他恍然大悟. 原来他竟然就是W系列计划的最初诞生个体. W00。

最早的 & 系列计划, 是通过人工授精的方式



▲哈根 - 布朗宁

创有体神具机等的指用的精旦超器术, 备动设计

这也是为什么会把黑色亡灵"亡灵"哈根"设定为 woo 专用机动兵器的原因。不过,这个计划在诞生了哈根这个婴儿后就被冻结了,为什么?道理其实很简单,创造出来的是一个婴儿,要把这婴儿培养到可以上战场杀敌,最少也要耗费十多年的时间,而十几年的光景,世界格局早就不知道发生了多少次重大变化。换句话说,这个计划从一开始就是没有任何实施可行性的。那么,为什么还能坚持到诞生出陷根呢?说到底还是因为负责人雷蒙的关系。

前面也说过,雷蒙十分渴望能经自己的手创 造出真正意义上的人,所以才有了哈根的诞生。广 播剧中, 在转移"乐园"时, 她的那句"W系列 的孩子们,你们先走一步,在那边等着我吧。还有 你, W00, 我的 ····"已经充分表露出了其内心。 根据这句话和哈根"布朗宁"的姓氏、笔者基本可 以确定, 他的"生母"就是雷蒙。所以, 她才会给 艾洗输入了"保护W00"的指令(虽然因为冲击。 艾洗早就忘记了这个,不过就结果而言,她倒是一 直忠实地执行着雷蒙这个最后指令),并专门给艾 洗设置了 "DID" 这个热暴走系统的启动密码。这 里不得不小小地抱怨一下,拉米亚和艾洗是惟一 一对具有 "DTD" 密码的人选人。 拉米亚启动后的 效果是借由热塞走对受损的主程席进行复原、相 当于电脑系统的初始化:但艾洗却不一样,她只要 一发动"DID"就会由平时的吐槽毒舌女转变成天 然脑残女,开始大真浪漫语无伦次起来,说是借由 热暴走提升运算能力吧,结果运算能力也没见怎 么提升, 就见她打架打得越来越疯而已。

至于w06加露蒂娅,无论是外形上还是性格上,她都十分接近《OG?》的w16 艾其多娜,是一个忠实执行指令的个体。因为"乐园"坠落的冲撞造成系统损坏,使得她丢失了一部分记忆数据。为了找寻这一部分记忆,她带着黑色亡灵不断和我方战斗,想借此刺激艾洗恢复记忆。而后更是联合其他敌人,要让"无限边境"陷入永久的斗争旋涡之中,美其名曰"只有战争,才能让世界保持长

久的平衡"。这话相信很多人都会觉得似曾相识吧,因为温德鲁就是这个理论的始作俑者。他所倡导的理论是"和平安逸只会滋生腐败,只有保持一种时刻战争的平衡,才能杜绝腐败,并让国家具备强大的战斗力",当初也是因为这个他才领导影镜和联邦军开战的。只是他没有想到,这 套极端的理论居然会在异世界的这么一个人造人身上得到了继承。

一些细节



接下来说点。些比较容易被忽视的细节上的关联性,不知道大家还记不记得那艘传闻中"几千年甚至几万年前就坠落于此的巨大战舰",故事的最后我们就建靠这艘战舰的主炮(不是用于攻击而是用来打开火元缺口的主炮,简直闻所未闻)打开了通往原生种领域的缺口。只要细心观察就会发现,在这艘战舰的转移装置劳堆放了许多来自异界的东西,都有些什么呢?"穴马"(《OG2》中某部十分强大的我方机体,以红色和黑色为主色调,锡华姬的专用机器人"邪鬼铳王"和它在外形上就很相像)的躯体残骸,来自《伟大战争4》的机体"合身凯撒"(就是那个胸口挂着"BF"字样的狼黄很暴力的东西),还有"亡灵"的躯壳。这说明了什么?是否说明在"《OG》系列"的未来,这些机体都会被彻底打败呢?

还有一个比较令人在意,在游戏中,身为空中 世界"佛書米多獸烹"特殊战斗组织"奥卢盖斯托 尔"的老大, 有着骷髅头脑袋的艾泽黑在听到"布 朗宁"这个姓氏的时候明显有所触动,更说出了 "不愧为继承了'布朗宁'之名的男子"这句话。感 觉上好像他是认识"布朗宁"的,但在"无限边境" 拥有这个姓氏的人就只有姶根。不得不令人怀疑, 这个艾泽鲁隐藏在骷髅面具下的真面目到底是怎样 的, 他未会也是W系列的人造人吧(目前在"无 限边境"世界中的人中,还没有哪个是长着骷髅头 的. 当然. 如果将来官方说真有骷髅一族的存在, 就当笔者是在自娱自乐吧)。毕竟在"乐园"的_\? 大门之内摆放着十张 W 系列的人选人调整床、它 们大部分都因为冲击而机能停止,估计将来也无法 再启动, 但却有四部是被开启了的。这其中除了 W06 和W07 外, 还有两个, W03 和W05。这个艾 泽鲁的男子, 难道真是W03和W05的其中一人吗?

游戏通关之后,画面上出现了一小行字"to be continued……"(待续?)联想起许多仍旧没有明确解释的细节,以及一看就知道是伏笔的众多剧情设定,大概《OG传说》还不会就此就终结。这款作为"《OG》系列"衍生作品的游戏,估计在未采还会得到延续,让我们找目以待吧。



(圣痛) 绝对是笔者目前为 上接触过的最异质的 AVG。

本作的优点很多, 首先, 优 秀的人设很好地体现出了游戏世 界的氛围, 颓废中不失光亮, 压 抑中不缺欢快。音乐的运用更把 如种独有的诡异表现得淋漓的 致, 尤其是探取到残留思念的那 几段。难能可贵的是, 制作方并 没有单纯满足于这种效果, 还为 胜地加入升级系统。通过触发特 殊事件、探知特殊残留思念的大 幅度强化更是之后精神世界战斗 取胜的必要准备。

不得不大书特书的就是精神

世界战斗系统的引入,实在太刺激了,刚开始或许会以为只是一种单纯的节奏游戏,但加入了点、拖、划等多种触摸特色战斗方式后,战斗便充满了刺激感。而且越到后期难度越大,艰苦取胜后的成就感更是无法用言语表达的。

以往的此类游戏,不外乎在特定的几个地点交叉来回,缺乏一种真实的 感觉。而本作却大大不同,你可以去网吧上BBS看讨论的帖子,可以收到朋

友的短信,可以根据来电者的不同设定短信铃声,还可以着电视上的新闻报道。 貌似这些都和主线剧情没有太大的联系,但却给人一种"这座城市并非虚拟"的感觉,真正体现了制作方的用心。

TANK THE

游戏的剧情有点沉重。甚至是有点灰暗,借助不同人的内心来展现出活着的沉重和悲伤。借助华丽到近乎奢侈的文字描述以及聚华声优辉容的倾情表演,使得剧情的表现力更上一个台阶。可以这么说,Ni-S上很少有具备如此深刻内涵剧情的游戏。当然,缺点还是有的,本作的剧情虽称得上精品,但却在节奏上处理得不是很好,开篇充满诡异思念的氛围营造得很好,可一进人第一章感觉就全变了,变成轻松的校园生活,不得不说是一大遗憾。



初次了原来整

(BLEACH)是久保老师的代表作,自最初在《少年JUMP》连载以来,一直保持着超高的人气,而由其改编的游戏更是横跨各大平台,可谓数之不尽。《BLEACH 灵魂升温5》是PSP上第五款(BLEACH》作品,系统沿袭前四作、继承了爽快的打斗和卡通渲染的3D画面。新角色的增加一直让玩家翘首企盼。本作也没让FANS失望,元十刃等的登场让该系列的阵容更为豪华。

初次搭载的即时万解系统取代 了原来整脚的"万解人物",使战斗 更有临场感。而新增的 TAB 系统是

本作的一大看点,双人战斗在改变战斗策略的同时也使打法更加多样化,援护攻击也在此基础上进行了强化,不但更为实用,更使战斗的连贯性和爽快性大增。而达到一定条件后释放的 w 灵压奥义也就具特色,发动时不但效果华丽,威力也十分可观,特定组合下更有CO动画,有的忠实再现了原作中的场面,有的则十分恶搞,这些无疑都会使FANS感动不已。

厂商在平衡性上下的工夫也能使玩家满意,角色间的能力不会相差太大。本作除了传统的故事模式外还追加了各种挑战。"百人斩"、"时间挑战"以及"生存模式"等都使耐玩度得到保证。此外,本作还有CG和音乐鉴赏模式,可以查看原函以及欣赏游戏中的BCM,MOVE MODE还能观看官方的连技录象。总之,无论你是原作的FANS,或纯粹只是一个热血硬派的FTO玩家,本作都是值得一玩的作品。

一等伦人上表演の君主(一种分。アン



最近有很多朋友都为了命中率,回避率头疼 这里简单介绍一下痔或处理这种概率数字的一般方法。 痔或内存中一般会有一个区域坚存放了一些随机数字,系统在机定几率时会抽取一个数字和当前数字做比较,以65%的命中率为例, 系统会抽取一小于等于100而大于等于1的数字0, 如果11小于等于65系统是机定为命中,如果11大于65就会Miss。这里介绍的只是一个笔线的概念,不一定适合所有游戏,只是希望能帮助大家理解



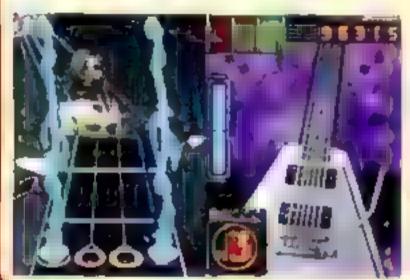
美版

吉他英雄 出演

秘技

○隐藏曲目

想要让游戏中的最终隐藏歌曲出现,就要在对决模式中完成所有歌曲。这首最终曲目是(I Am Not Your Gameboy),来自美国的一支新浪潮乐队 Freezepop。



○解锁吉他 ■

一些特定的吉他只有在完成了一定条件之后才会 出现在商店中。

Moderne	在Easy难度中每查收都得到5星以上评价
ES-335	在Medium难度中每首歌都得到5里以上评价
Les Paul Dbl Cutaway	在Hard难度完成所有曲目
Vanguard	在Expert难度中有 首歌得到5星以上评价
Synapse	在Experr难度中每首歌都得到5星以上评价



美版

秘密特工叮当

Secret Agent Clank

秘技

〇皮肤密码:

在游戏中暂停,然后输入,、,、,、,、,、,就能得到遥控小机器人的皮肤。

○前作联动 -

如果玩家的记忆棒里有前作《瑞奇与盯当5》的进度,那就可以选择"Special"菜单之中的"Check Size Matters Save"选项。系统会检测记忆棒里前作的进度,如果成功就会开启一些隐藏皮肤,而且这些皮肤都是免费的。



乐高印第安纳琼斯 最初的冒险

Logi Indiana John The Origina Advertise

在上一辑中我们已经为大家放过能差 人物的密码。这次继续为大家事上一些其 他密码。

○物品、能力密码 —

这里的密码依然需要在大厅一楼左边教室 (Classroom) 的黑板前输入。



* 内容 **********************************
Secret Characters
Fertilizer
Disguites
5 thouattes
Веар Виер
ce Bink
Fast Fix
Super Slap

VM4TS9	Treasure x 2
378RS6	Fast Dig
V83SLO	Fast Build
VIKED7	Artifact Detector
VL-WEN3	Treasure 14
WWQISA	Poo Treasure
VN3R7S	Super Scream
VIESZA	Character Treasure
V84RYS	Treasure X 6

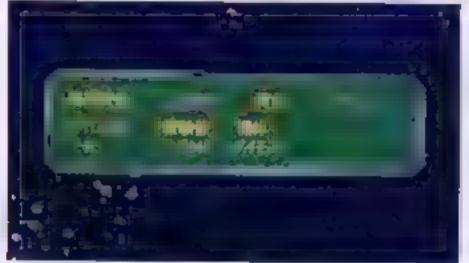
MOLP69	Regenerate Hearts
VUT673	Parce Detector
VKRNS9	Disarm Enamies
A72E1M	Treasure × 8
H86LAZ	Treasure Magner
V 3PS8	Treasure × 10
883£A1	Invincibility



超级机器人大战A 携带版

■ 大畿A PORTABLE

金手指



S ULUS 00143

- G SuperRobotWar A Portable
- CO 金钱最高
- L 0x2088ADE0 0x0098967F
- CO SP不被
- 0×80319578 0×010001C0
- 0x00000000 0x000000000
- CO 气力150
- L 0x8031957A 0x010001C0
- L 0×00000096 0x00000000
- _CO 无限行动
- L 0x4031954C 0x01000070
- L 0x000000000 0x000000000
- CO 我军全体集中

L 0x20162A0C 0x86820078

L 0x20162A10 0x30420003

L 0x20162A1B 0x2C420001

_ 0x2016ZA4C 0x80820078

≥ 0x20162A50 0x30420003

L 0x20162A58 0x2C420001

L 0x20162C48 0x80820078

■ 0x20162C4C 0x30420003

L 0x20162C54 0x2C420001

L 0x20162A94 0x8tk 300 70

L 0x20162A9C 0x3ubs0003

CO 我军全体必由

CO 我军全体魂

CO 我军全体努力

- L 0x20162968 0x30630003
- L 0x20162974 0x20620001

L 0x20162960 0x80830078

L 0x20162AAB 0x2C620001

L 0x20162808 0x80830078 L 0x20162B10 0x30630003 L 0x20162B1C 0x2C620001

CO 我辈全体幸运

CD 我军全体必闪

CO 我库全体加速

- L 0x201629EC 0x80820078
- C 0x201629F0 0x30420003
- L 0x201629F8 0x2C420001

CO 我军全体铁蓝

- L 0x20162A6C 0x80820078
- L 0x20162A70 0x30420003
- L 0x20162A78 0x2C420001

CO 我军全体觉醒

- 0x201628DC 0x80830078
- L 0x20162864 0x30630003
- L 0x201628FD 0x2C620001

CO 我军全体突击

- U 0x20162CFC 0x80820078
- Ox 01320a0 0x30434XX3
- L 0x20162D08 0x2C420001



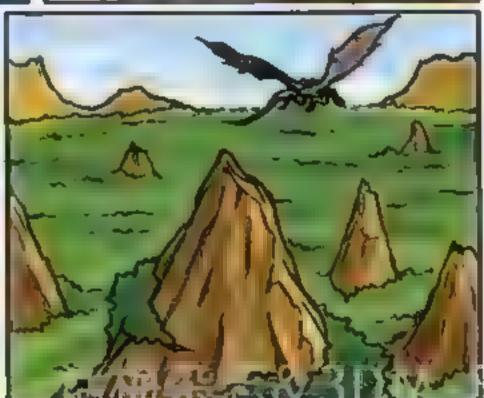




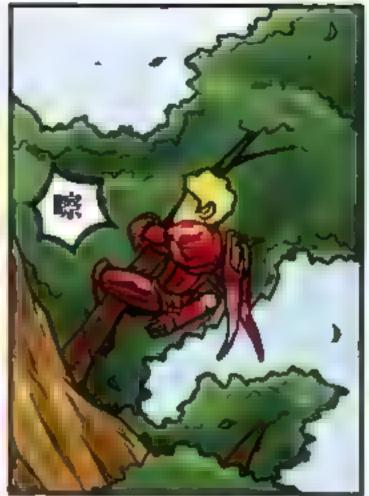
不好。阿非肯定 是被这龙的风压 吹下瑟崖了! 不知 道这傻小子还能不 能话下来…















SOFT RELEASE SCHEDULE

经历了6月底NOS上的游戏程期后、7、6月的暑饭也已经未临、这也意味着只有一大堆好游戏在等着玩家了。"(超校刀) 系列"在NOS上的第2作类旅游光行交往 而且在日期上比日放类年一个多月 这也是无可厚非的事情,因为该系则在欧美的人类类比日本高得多。而7月77日 日本国民 RPG 作品《DQ》》的是创在也将与NOS 比求它面 从目前公布的情报来看,游戏中的新要素要比然象的多。新老《OQ》玩家均不可错过。

准备表面改提示

- 1 本发售我中发售日下方的信息从左到右依次为中交诉名 发售厂商 游戏类型以及日 美元价格 中文名下方的是日 英文集名》。
- 2 以母元标价的为母赋游戏 以異元标价的为黄版游戏 以此 类推,所有母贩游戏的价格均为税后价格。
- 3 红色字体为受赎目游戏



S MENCE

380 E ↓

· JG

ち巻を国 金

て山天陶 ゴールト

Q.禁瘦女神判 2	SNK Playmore	AVĠ	5040 日元
どきどと順文排列2	www.rayribits		South EDVE
应联 皇女	MMV	A RPG	5040 日元
スティールブリッセス 盗賊皇女			4-1- May 14
信長的野夏 OS2	Koes	91.6	5040 日元
信长の野望 DS2			
味猫日心	NBGI	FTC	5040 且元
・・グラル日紀			
小芝麻 2 我家堂堂着梯	Creative Core	FYC	5040 日元
まめずて2 うちのコがイチバン			
	2000年8月7日		
大焰。双草 前 南南芝 5 千 章	Not endo	S APC	4800 日元
7 イイ エムブレム 薪・暗無道と光の第			
得終と仮 2	NEW YEAR	a RPG	5040 E T
H & F (2			
	2000年中9月12日		
	EA Sports	SPG	29 99 美元
Madden NFL 09			
	1000 St 0 37-20 OF		
為电十二人	0+2 -	RPG	4800 mm
+ < 4 (, 1			
	2008年8月4日		
五发气(3	AO Interactive	RTS	5980 El 70
ブルードラゴン ブラス			7770
	(440 # F		
AWAY 混乱的迷宫	AQ Interactive	RPG	5229 日元
AWAY シャップルダンジョン			1472



2000 4	7.5.2.0		
大家来读书中作品推进品等改名文字	7 A 3 C		TOTAL E.
んなで使者名作を推理を提供を文学	COTAGE	EL	3990 日元
	7月10日		
VIPE AT THE PARTY OF THE PARTY	- A - C	Λ ,	5 4 11 T
才 · 不自己的色			- 13 tl
申世紀 GPX 高製能 片収式 YS	Sure se	RAC	5040 日元
f世紀 SPX サイバーフィ (コマVS		PIPE	1040 EJ/L
整定机器人浪漫大智险 步行机车对战钱际宴	Irem	A AVG	5040 B 70
マンコツ浪漫大活刷パンモートロット ピークルバトルトーナメント			2012 [1]
	7 月 17 日		_
o Banan	14	Α.	nud y n
		-	-
k恒大點擬生物道 悠久之仁	System Soft Aipha	A RPG	5040 日元
ティル・ナ・ノーデ 意久の仁			100
きまえ日 横帯艦	T-Muyo	AVG	6090 日元
More F Princess Days (g P. C.F.			
2008 年	7月24日		
A不设备XX 取音核心 PLUS	Arc System Works	FIG	3990 月 π
イルティギア イグゼクス アクセントコア プラス	4 1		
课轮回 梦归古城	日本一 Software	AVG	5040 日代
ノフィニットル ブ 古城が見せた菅			
数性 a 至下3 本 No Ped	£ 3 _ 471	Ha ,	SOUR B T
移動传説 空の軌道 the 3rd	The State of the S		
	7月31日_		
4歳を行 チュイが出す。11 様 製 A	x251	Apr.	ामा माना
イケミナ 学問の訴金末士へお PORTABLE +			1 100 5 5
(日本学 株子板 タースターモータイ)	52 A	A HP.	240 B /4
C-E 構造 银河少女物说合物	Hudson	ELC	2940 日元
Cエンジン ベスト オレクション 観河お娘桿コレクション C-E 職成 天外魔境合権			
C ボンジン ベスト コレク・オン 安外電接った マション	Hudson	ELC.	2940日元
			_
行之部2 技術性 教現庁保持事件符金	B J. 7日 自本 Software	h	f. an m =
行り締2 ゼータブル 製地庁好事業体 ファイル	12 30 W # 8	AVG	5040 日元
	月12日		
登藏模块 09	ÉA Sports	SPG	39 89 美元
lackforn NFL (19)	CT Uponia	ज्य प	39 39 美化
206	はせって行っ ノーリー・		1 //
200 建设 量格。也		(/ 	141. 景度

過過過過過過過過過

「下載真地址 | http://www.fevelupsen//zjw

游戏更新区

2008年6月15日~2008年8月26日

终于找到了6月底的这次形成大新。可以行行地玩一下了。本文要给大家推荐的是NDS上的两款者采游谈。 《古他英雄型赏》和《文合卷DX》 不过目前大部分授录中部不能很好地支持《文合卷DX》的运行。特别是想通过加于下载新歌曲的玩家。只能再想一整了

A4 100 1.00			- NDS	ROM		والمستحصات والمجاورة والمتحاط والمستحرات	
细号	施事	名称	容量	编号	延本	名称	- 新華
23.3	賽	兔面宝 矿颜指挥	16b	68	美	与经常车 冲撞	512Mb
2354	ET.	森林一护者	100Mb	364	美	で模様 S	41.7MD
7355	欧	兔玉宝 动细指挥	100	23.0	美	太空優齢者 ×	51.2Mb
فالمرو	美	使保神宫寺 85 5 九占的是忆	24-MD	13/3	美	秦柳鸠,洪 3	51.2Mb
235	A	L ((A)) 海角的吐息	51.7Mb	24 /	ØX.	美疫梅菊 今天吃什么	SCD
255B	A	郷尸式英语力系数 木 死亡 英語	51 "Mb	79 6	美	党》 新士 盟天皇之纳	256Mb
7319	欽	也灵洞和	25 Mb	23	B	乙主朝牙壳相	51.2Mb
0.980	美	協笑特: · · · · · · · · · · · · · · · · ·	FIMD	23 B	В	集 型力器 (3) サ	51 Mb
2361	EX.	受用的利木学校	2 -4VD	23.8	100 100 100 100 100 100 100 100 100 100	季吸病剪 今え腔什么	200
756.2	飲	我的动物学校	75 KMD	7 50	38	* 1 g 3	100
363	턴	必胜伯肯哥攻略 Vol 2 新世纪福音战士	200	2382	as	虚拟系列 梅森斯性	51.2Mb
2 44	Y	世界極速等。诸王的皇孫	rh Mb	2 83	3	4.潜人的工学	2*6Mb
2965	便	我空的。衛王作者	, SEMb	2 84	36	最零x 型战略级 A2 打飞的魔法往	1¢b
14 F	X	宠物医生 2	512Mb	2386	B	党弟乐队 大倉集OX	517Mb
167	95	建设设度	P. SMP				

PSP ISO					
名牌	容量大小	名称	客量大小		
7、医师	439551	食器文化では	514Mb		
で カストナリム 様とも	anMU	世界超级摩托车僚标槽 2008	1,0Mb		
of \$2 04	1.5 98	世位・指 を選ん学	613M5		
,沙难机车套专业版	4 K-IML	和 强去 字、5物	149Mc		
太皇程號者 功戰 我	5 **,	4 4年 5 20 20	288MU		











影音更新区

前几天路边影戏 忽然发现人满为恶 一看才知道祭表实悟已久的《功夫能编》已经上映了 这部动画充满着浓彩的东方飞鸟和诸乡的确实元素 而且特殊不含任何出血镜头 如果?没有机会去影觉 那么用手户故言一下也不错

影音更新列表					
名称	影片格式	名称	影片格式		
伤城	48 VI 4	星海洋仔	480MF24		
尼姆岛	480MP4	T 4 YF ±	480MP4		
*年之度	48 MP4	能外的場合質量	480MP4		
930撞1	46°Ms a	着が葉斐 4 程定版 di 专語	480MF*4		
舞蝗來進性	49°VF4	方式·克主· 91 全。	720MP4		
魔幻王国	180MF 4	駅位東人	489M) 4		
鬼样少年少女	4903369	to do HETTI ATI	4+364-4		
心乐传说(全)	480MP4				

软件更新区

随着夏天的来临。常机软件业也有所行温。NDS上的大热门软件SNK构机模拟器NeoDS推出V2.0 版,加入核键自定义等功能、 千万不能错过。绘图软件UAPaint也推出新版。可以更改画布大小。PSP方面,JAVA模拟器PSPKVM也推出新版,支持中文输入。而 记事本软件PSPWnite 也发布新版、降低了CPU运行频率,更加省电。

PSP 软件更新列表						
名称	类型	版本	名称	类型	版本	
PSPVE	V1.0.2	Vectrex模拟器	公交线路、列车时刻音询系统	-	纸路查询软件	
PSPKVM	V9_4.0	JAV 模拟器	Hise Of The Triad PSP	V1.01	FPS游戏	
PSPWrite	V1.0.5	记事本软件	Brushes	V2.0	绘图软件	
LyrlcShow Player	V0.9.5	歌词播放软件	扫雷	-	国产游戏	
xileader	V1.1.0 releas	ell 电子甘风速软件				

NDS 软件更新列表						
名称	类型	版本	名称	类型	版本	
NeoDS	V2.0	街机模拟路	GraphUS	V0.8	计算器	
ZXDS	V0.8.0 beta 1	模拟器	UAPaint	V1.01	绘图软件	
OtaClockDS	FIC2	MOS BY SP	NOSICO	V1.04	图标软件	

中文游戏区



(沖闕 阿奈 5阳木工物谱) 中华ACO民间协会

巴士汉化组和老牌汉化组PGCG合并后的首款汉化意 戏正是这款不久前PSP上发售的ACT作品。游戏的玩法 比较爽快,整体素质也不错。汉化后更值得大家一试。





《超级机器人大战A 携带版》仅化复武版 中华ACC民间协会

万众瞩目的(机战 A) 如斯发售,汉化版也在不久 后发布。但是由于时间仓促目前只是一个剧情测试版,汉 化组也坦然宣称还有着诸多的不足。所以进得给等不住完 集版又不想着蝌蚪文的玩家。



《星之海洋 初次启程》84%汉化版 30M 汉化组

著名的FC 游戏汉化组30M 也加入了掌机游戏汉化的 行列。这款PSP上的《星之海洋:初次启程》84%汉化版 便出自他们之手,所谓的"94%汉化"指的是目前的剧情 汉化度是84%。未来汉化组还会进一步完善。



(万能先生的追女生活 夜间实战篇) 星组

这是一款指导男生如何追求女生的NDS游戏,其中包含了各种追求女生的方法和参考经验,另外还收录了一些可以和女生一起玩的迷你游戏。如今得以汉化,可谓实用性倍增,谓各位差加利用。

本下载列表包含2008年6月15日~2008年6月26日所有资源更新内容。请到《掌机主SP》字散 更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。



糖彩内容导视

本辑看点

《洛克人ZERO3》极速通关影像(下)

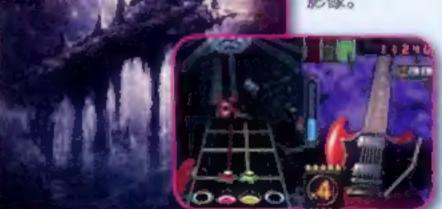
羽纹:相信看过上次"《洛克人ZERO3》极速通关影像"的玩家都对演示者的高超技艺感叹不已,而这次我们会继续播放本影像的后半部分。为配合影像。本次的"洛克人世界"专栏特别邀请视频演示者"PC菜鸟"来作客,由他来谈谈影像的拍摄内幕以及各种挑战的经验,让我们去看看"达人"光环背后隐藏的艰辛吧!



游戏展望台



本類为您 収录了《窗梦 類生》和《吉 他 英雄 遊)这两部作 品的全新预告 影像。



展现最新力作的独特魅力。 各种预告影像让您先睹为快!

新作特搜い

ออบของกับบรงกับปลุ่มๆ สมบุรณสมยังสาย

×05

为您演示(91 号医师 携带版)、 (设尸式 英语力苏 生术 死亡英语)、 (99滴泪)及(打 砖块OS)等5款最新 作品。



全面收录近期二线作品。 不放过漏网之鱼!

叉型而弧叉

详解近期(超級机械 人大战A 携把版》、《鬼 减力量 创世》和《秘密 特工叮当》这三组当红大 作。为您打造最朝的游戏 视觉盛宴!

详解近期当红大作, 为您展示劲作的系统和特点!



话梅杂志&3DM-



本辑特别增加32页,定价不变!



游小说 第16辑

《失落的奥德赛》 《寂静岭3》 《龙背上的骑兵》 迎接三大官方小说完结

《生化危机4》精彩剧情小说一辑完结《宿命传说 转瞬即逝》、《格兰蒂亚》继续连载《潜龙谍影 孪蛇》下篇隆重登场 大受好评的《奥丁领域》正式进入尾声

> 本辑继续附赠 Mini-DVD

6月30日 金国上市

国内动漫模型周边先锋志暑假火热登场! 模型爱好者与玩具发烧友共乐的舞台。

模塊志 No.22 大16开128页 + miniDVD 全国报刊亭销售中

- ●小比例与爬力造型的结合, 高达FW系列成品专题
- ●高达模型火速攻略,MG脉 冲高达制作范例
- ●机战饭的大餐。古铁巨神模型制作与赏析。
- ●气泵的改造技巧,带您步人 达人玩家的领域。
- ●美少女FIGURE与各系列新 品玩具全面评测。

ISBN 7-88527-099-5





本手册随盘附赠不能单独销售。掌机王SP口袋光环定价: 8.8元 WWW.plumbook.cn